
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM
ドカン
DOKAN
Nº 60
4,80 €
ESTE MES :
· Ayashi no Ceres
· Two Mix
· Vampire Hunter D: BloodLust
· Inuyasha
. Space Channel 5 Part 2
. Barrio Lejano
· Tsukasa Hojo
· Y mucho más...
D·N·ANGEL
kiddy grade
00060
8 414090 102292

an · minami · shirase animedia · dokan · minami · shirase animedia · dokan · minami · shirase anim

Todo depende del punto de vista



an · minami · shirase animedia · dokan · minami · shirase animedia · dokan · minami · shirase anim





AÑO 6 - Nº60 Septiembre 2003
Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN
Directores de Producción
ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
MARC BERNABÉ
Ilustradores
KEN NIIMURA, PETER, PALMER, CARLOS SALGADO
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 902 19 72 64
suscripciones@aresinf.com

Colaboradores
Jorge Diez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza, Silvia Bosqued, Carlos Alejo, Palmer, Esther Albaia Sandstorm, Guile, Peter, Pablo "memomio", Marc Bernabé, Ken Niimura, Zahara Medina , Yoshimaligno, Ryoko, Raúl J. Márquez, Sakurita, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 CORNELLÁ DE LLOBREGAT (BARCELONA)
Tel: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63

FOTOMECÁNICA
Ares Informática, S.L.
IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DIRAC DIST., S.A.
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/ Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Alejandro Flores
República de Colombia 76, local 9
La Colonia Centro - 07020
Delegación Cuauhtemoc

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98



Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCÍA

Editorial

Ya se acabaron las vacaciones, aunque nosotros no hemos podido disfrutarlas al cien por cien. Pero a pesar del hecho que teníamos que trabajar, hemos conseguido encontrar nuestro merecido tiempo de descanso para poder seguir con más ganas si cabe con nuestra labor mes a mes.

En esta ocasión os presentamos obras como ***Kiddy Grade***, ***Inuyasha***, ***DNAngel***, ***Boys Be***, ***Ayashi no Ceres***, y muchísimas cosas más. Además, podréis disfrutar de un artículo muy interesante, una de las mejores obras de animación que hemos visionado en estos últimos meses, "***Vampire Hunter D: Bloodlust***", además de una magnífica retrospectiva de **Tsukasa Hojo**, el famoso creador de ***City Hunter*** y ***Cats Eye***. También continuamos con nuestras secciones fijas como Jpop, en la cual hablamos del grupo **Two-Mix**, la sección de Cómic Americano, que este mes hace un repaso a fondo de la megalomana obra de **Jodorowsky** "***La casta de los Metabarones***" y nuestra sección de Cultura Japonesa, en la cual damos un repaso a la historia del país nipón, y este mes en concreto del periodo Momoyama.

Esperamos que disfrutéis de cada página igual que nosotros disfrutamos cada mes haciendo vuestra revista.

Nos vemos el mes que viene.

La redacción

SUMARIO

NUEVOS ANIMES EN JAPÓN

Muchas series nuevas se han anunciado para otoño. Aparte de las ya mencionadas en esta sección en pasados números, nos encontramos con:

Planetes, basada en el manga de ciencia ficción creado por **Makoto Yukimura** que se publica en la revista *Afternoon*, está situada en el año 2075 y es un enfoque mucho más real y adulto a la vida en el espacio de lo a que nos tiene acostumbrados la compañía que va a producir este anime, **Sunrise**.





Peacemaker Kurogane, uno de los nuevos proyectos de la compañía de animación **Gonzo** basado en el manga de **Nanae Kurono** que se publica en la revista mensual *Blade*. Este título es una vuelta a la época dorada de los samuráis y los Shinsengumi a mediados del siglo XIX.



Godannar, una nueva serie de superrobots de la mano de **AIC** con diseño de personajes de **Takahiro Kimura** (*Betterman*, *Marin to Meran*) y diseño de robots de **Masahiro Yamane** (idem) y **Tsukasa Kotobuki**.



R.O.D. - Read or Dream, la esperada serie de animación comenzará en septiembre; y uno de los éxitos de la revista de manga para chicas *Betsuma*, *Massugu ni Iku* (de Kira), ha sido adaptada a serie de anime, la cual comenzará a emitirse a mediados de agosto. Este manga cuenta las aventuras de una joven y los intentos de su perro de separarla de su nuevo novio entre muchas otras cosas. Para la parte masculina del público, se han anunciado nuevos OVAs del famoso juego y anime *Comic Party*, que se espera puedan salir a partir de finales de este año.



NOVEDADES EDITORIALES JAPÓN

Muchas novedades a destacar en el mundo del manga para el mes de agosto: *Futari Ecchi* nº 22, *Get Backers* nº 22, *Samurai Deeper Kyo* nº 22 (debe ser el número de suerte ese mes, acordaros de ponerlo cuando juguéis a la loto), *Rave* nº 23, *Mahou Sensei Negima* nº 2 (de **Ken Akamatsu**), *Initial D* nº 27, *Booking Life* nº 1 (el nuevo manga de **Yuzo Takada**), *Genzou Hitogata Kiwa* nº 4 (también de **Takada**), *Naruto* nº 18, *Yuugi Oh* nº 34, *Full Moon o Sagashite* nº 4 (de **Arina Tanemura**), *Gantz* nº 10, *Captain Tsubasa Road to 2002* nº 10, *Yotsuba to!* nº 1 (de **Kiyohiko Azuma**, autor de *Azumanga Daioh*), *Silent Möbius Tales* nº 1, *Paradise Kiss* nº 5 y *Tsubasa* nº 1 (de **CLAMP**) en dos ediciones, normal y especial.





DIVERGENCE EVE

Esta original obra de ciencia ficción cuenta la historia de la batalla que enfrenta a la humanidad contra unos misteriosos invasores de un universo paralelo.

En el S.24 la humanidad ha huido del sistema solar, aventurándose en el espacio profundo, gracias a los nuevos motores más veloces que la luz.

A diez pársecs de la Tierra se encuentra una estación de combate llamada *Watcher's nest*, hogar de 5 cadetes femeninas. La estación espacial *Watcher's nest* está construida encima de un planetoide, en cuyo núcleo se encuentran las antiquísimas ruinas de una civilización sentiente. La estación es hogar de diez millones de habitantes aproximadamente, entre los cuales se encuentran desde técnicos, a personal militar. Pero en el momento en el que la raza alienígena de los Ghoul aparece en escena, la unidad especial totalmente secreta de los Seraphim, aparece para detener su invasión.

La protagonista de esta interesante serie, es una chica de 18 años llamada Misaki Kureha que acaba de graduarse, consiguiendo de esta manera un trabajo permanente en la estación *Watcher's Nest*. Ella es la primera de su promoción y prácticamente la mejor en todo lo que hace, lo cual la hace la candidata perfecta para formar parte del equipo Seraphim. Pero no será tan sencillo, para formar parte del equipo Seraphim tendrá que competir con otras aspirantes y hacerse un hueco en dicha organización.

EL LAMENTO DE LOS CORDEROS

El Lamento de los corderos es el único manga de **Kei Tohme** realizado para **Gentosha**, fue publicado en Japón este pasado mes de mayo. Los cuatro OVA's de los que consta esta obra nos hablan sobre una chica y su hermano, los cuales sufren en silencio un terrible secreto, tienen que beber sangre humana para poder sobrevivir.

Kazuna Takashiro perdió a su madre siendo pequeño y creció junto a su tío y su tía. Un día inesperadamente se encuentra con su hermana mayor, a la que no veía desde hacia muchos años y queda espantado cuando ésta le confiesa que es un vampiro. *El lamento de los corderos* fue primero una película (de actores reales) y un drama seriado por radio, pero los fans esperaban fervientemente la aparición de la versión en anime. Las ilustraciones han sido realizadas por **Kei Thome** especialmente para la campaña de este anime tan esperado.





CONCURSO DE DOBLAJE DE SELECTA VISIÓN Y FICOMIC

Aquí tenéis el original, novedoso y atrayente concurso que **Selecta Visión** y **Ficomic** ofrecen a todos los otakus. Ahora tienes la oportunidad única de convertirte en actor de doblaje por un día. Los personajes de *Evangelion* (Rey, Shinji, Asuka..) pueden tener tu voz. ¿No suena tentador? ¡Participa en el concurso y opta a magníficos premios! Participar es muy fácil: sólo tienes que seguir las instrucciones para conseguir llegar a la gran final y optar a uno de los magníficos premios.



CÓMO PARTICIPAR

1-La participación en este concurso es por parejas. Por lo tanto, no se puede participar individualmente, sólo se puede participar en grupos de dos. Pueden ser parejas mixtas o parejas chico-chico o chica-chica.
2- Para participar es necesario enviar una prueba de voz muy especial. En la web oficial del concurso y en los CD's del mes pasado de las revistas de manga y anime "Minami", "Shirase", "Animedia" y "Dokan" encontrarás tres escenas distintas de ***Evangelion: Death & Rebirth***. Junto a tu pareja, tienes que doblar una de las tres escenas*: tendréis que elegir una, y leer el diálogo de esa escena en español grabando vuestras voces en casete, CD, mp3 o MiniDisc. Una vez grabada la prueba de voz, tienes que enviar el casete, CD o mp3 o MiniDisc antes del 15 de septiembre de 2003 a la siguiente dirección:

SELECTA VISIÓN S.L.,
"Concurso de doblaje"
C/ Diputación 37, local 7b
08015 Barcelona

3- Además de la prueba de voz en los formatos antes mencionados, es necesario introducir en el sobre un papel con los nombres, apellidos y edades de los integrantes de la pareja, una dirección completa, teléfono y e-mail de contacto.
4- El jurado elegirá las 15 pruebas de voz finalistas. Las parejas finalistas serán anunciadas tanto en la web oficial del concurso (www.concurso-doblaje-selecta.com) el día 29 de septiembre del 2003 como en los números correspondientes al mes de octubre de las revistas "Minami", "Shirase", "Animedia" y "Dokan".
5- Las 15 parejas finalistas tendrán derecho a participar en la final del concurso de doblaje el día 24 de octubre de 2003, a las 16:30, en el recinto La Farga de l'Hospitalet, durante la celebración del IX Saló del Manga de Barcelona.

* La escena escogida será la que pase a la final: si la pareja escoge la escena 1 (de 3), el día de la final presentará también la escena 1. No se aceptarán cambios de escena con respecto a la prueba de voz.
Encontrarás toda la información del concurso y sus bases en todas las de manga y anime de Ares: "Minami", "Animedia", "Shirase" y nuestra "Dokan" del mes de julio-agosto, y también en la web oficial del concurso:
www.concurso-doblaje-selecta.com





REEDICIÓN DE TOKYO BABYLON

¡Fans de **Clamp**, estáis de enhorabuena! Tras largas y duras negociaciones ya es oficial que la editorial **Planeta** reeditará el manga *Tokyo Babylon* en formato tomo. Aún no sabemos el número de volúmenes y su precio, pero sí podemos adelantaros que la edición contará con una nueva traducción, que estará a la venta en el próximo Salón del Manga de Barcelona. La verdad es que la obra se lo merece, así que esperamos que cuente con una buena acogida entre el público.



COMUNICADO OFICIAL DE MANGALINE Y OTAKULAND

OTAKU-LAND DISTRIBUCIONES, S.L. y **MANGALINE EDICIONES, S.L.** quieren hacer público el siguiente COMUNICADO:

1º.- Que en los últimos meses ambas Empresas han mantenido un conflicto legal que ha trascendido a la opinión pública a través de los medios especializados, conflicto que ha provocado la suspensión de las siguientes colecciones:

-VAMPIRE PRINCESS MIYU
-PLEASE SAVE MY EARTH
-BERSERK
-TENSHI KINRYOKU (ANGEL SANCTUARY)
-FUTARI ETCHI (YURA Y MAKOTO)
-JAPAN
-SHIN SHUNKADEN
-MAZE

2º.- Que en virtud de un acuerdo comercial celebrado entre ambas Firmas en el día de hoy, las citadas colecciones continuarán siendo editadas en exclusiva por MANGALINE EDICIONES, S.L.

3º.- De este modo, ambas Empresas quieren hacer público que han saldado sus diferencias de modo plenamente satisfactorio.

4º.- Que ambas Empresas piden disculpas a los lectores que se hayan visto afectados por la suspensión de las citadas publicaciones durante los últimos meses, que serán reanudadas por MANGALINE EDICIONES, S.L.


¿ FAN DE CAPCOM ?
ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº4 5 €
GAMES TECH
¡POR FIN EN DREAMCAST!
IKARUGA
¿EL MEJOR SHOOT EM UP DE LA HISTORIA?
BOMBAZO GAMEBOY ADV
F FANTASY TACTICS
ESPECTACULAR ESTRENO DE FINAL FANTASY EN GBA
NOVEDADES
ONIMUSHA 2
MEGAMAN ZERO
VIRTUA COP REBIRTH
MARVEL VS CAPCOM 2
SUPER MARIO ADVANCE 3
COMING SOON
ROBOTECH BATTLECRY
CAPTAIN TSUBASA
GRANDIA XTREME
KINGDOM HEARTS
GUILTY GEAR XX
ESPECIAL
CAPCOM
UN REPASO EXHAUSTIVO A LA COMPAÑIA QUE HA DEJADO HUELLA EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS
¿Aún no tienes el último número de Games Tech?
Entonces no te puedes considerar un auténtico fan de CAPCOM...
> Historia de la compañía.
> Análisis de sus mejores juegos, en arcade y consola.
> Personajes destacados
> Ilustradores.
> Curiosidades.
> Mascota.
> Cifras ¡y más!.
Pero no nos descuidamos las secciones habituales.
Con reviews de últimas novedades y previews de los juegos que realmente interesan. Además, descubre la nueva sección de cosplay.
Y todo ello acompañado de un CD a rebosar de material exclusivo.
WANT

Kiddy Grade

Sol, mucho calor, cuerpos de chicos esculturales tostándose al sol, tendidos en la arena o bien refrescándose en el mar mientras las olas bañan sus corpulentos y musculosos cuerpos y... nosotras deberíamos estar allí, con ellos, para poder untarles la crema por esa espalda que... ¡¡¡AGH!!!... ¡NOOO!... no puede ser que estemos aquí trabajando como esclavas mientras otros y otras disfrutan de todo eso. Lo hemos intentado, pero no hemos podido abrir los grilletes que nos impiden alejarnos a más de un metro de nuestras mesas de trabajo... (pero preferimos pensar que somos demasiado imprescindibles y que por ello nos retienen aquí), comencemos pues.

La serie que os ofrecemos este mes es *Kiddy Grade*, una historia de ciencia ficción producida por **Gimik** y **Gonzo-Digimation**, los mismos que han producido series como *Last Exile*, de la cual también podéis encontrar un artículo en este número, o *Full Metal Panic*, que comentaremos el mes que viene.

Dirigida por **Keiji Gotoh** (*Gatekeepers* y *Nadesico*), *Kiddy Grade* se comenzó a emitir el 1 de octubre del pasado año en la cadena japonesa Fuji TV, concluyendo el pasado 18 de marzo con un total de 26 episodios que corresponden a la primera parte, aunque con la segunda parte hacen un total de 50 episodios.

ARGUMENTO

La historia de *Kiddy Grade* se desarrolla en un futuro muy distante, donde los viajes intergalácticos se han convertido en una realidad, los seres humanos se han esparcido por el Universo, habitando en nuevos y distantes mundos; un ejemplo de ello es la estrella SC: 0328, en la que la raza humana formó la alianza espacial de planetas, tras una larga etapa de guerras y conflictos interestelares. La esfera de actividades de la alianza se ha expandido por toda la galaxia, pero la disputa económica entre las naciones planetarias no cesa.

La alianza, preocupada por esta situación, fundó hace 162 años en el planeta Aineias una organización conocida como GOTT (Galactic Organization of trade and Tariffs), que observa y hace de mediador en los problemas económicos, cumpliendo diversas funciones que van desde el envío de documentos importantes hasta escoltar a personas de alto rango, incluso someter a los esclavos de alta sociedad; de esta manera los problemas entre naciones se resuelven mediante la fuerza.

Entre la gran cantidad de personas que trabajan en GOTT, se encuentran Eclair y Lumiere, dos chicas que trabajan como recepcionistas en el primer piso de los



cuarteles generales de GOTT. Aunque a primera vista sólo se trata de dos inocentes muchachas, en realidad guardan toda clase de secretos.

Eclair y Lumiere son dos agentes especiales del grupo llamado es-members, que llevan a cabo misiones secretas del GOTT, algo tan confidencial que pocos miembros de la organización tienen conocimiento de ello.

Nada más comenzar el anime, ya empezamos a ver la acción que caracteriza a este tipo de misiones, cuando nuestras chicas son atacadas por un enemigo desconocido mientras atienden el mostrador. Tras este barullo inicial, del que se libran sin mayores problemas, se les encomienda una misión.

El trabajo que deben llevar a cabo Eclair y Lumiere consiste en colaborar en el fin del conflicto entre dos planetas... Faunus y Medeia, cuyo cliente es nada menos que el Gobierno de la Unión Intergaláctica. Uno de los propósitos de la misión es escoltar al "inspector" Armbrust, embajador enviado por Faunus hasta Medeia. En este trance se tendrán que enfrentar a toda una flota de naves enemigas que bloquean la entrada a Medeia; se trata de traidores de Faunus que quieren evitar la paz a toda costa.

Una vez concluido este encargo, el "inspector" Armbrust no deja de acompañar a nuestras protagonistas, pero... ¿Con qué objetivo?, ¿Qué misteriosos poderes poseen los demás miembros de GOTT?, ¿Por qué Eclipse, directora de GOTT, permite que Armbrust siga los pasos de las chicas?, y sobre todo... ¿Qué o quienes son los es-members?.



PERSONAJES

ECLAIR

Es-member de clase C/G. A pesar de no aparentar más de 16 años, esta muchacha tiene una fuerza impresionante, la cual libera al pintarse los labios... Obviamente la razón de tal peculiar don es todo un misterio, pero gracias a él, es capaz de destruir casi cualquier objeto que se interponga en su camino. En sus peleas también utiliza una Walter P99 y además posee algún tipo de modificación genética o biológica que le permite curarse a gran velocidad. Otro gran misterio en Eclair es su pasado, del cual muy pocos tienen conocimiento y al que necesitará enfrentarse para salir adelante. Su nombre en francés significa trueno, nombre muy apropiado para una chica con tanta vitalidad como Eclair.



LUMIERE

Es-member de clase C. "Kawaii" es lo primero que nos viene a la mente al observar a esta niña de unos diez años de edad, aunque tanto este dato como otros muchos relacionados con ella, podrían no ser ciertos. Las habilidades de Lumiere la llevan a dominar totalmente cual-







quier tipo de máquina, siendo capaz de liberar a voluntad una especie de líneas de código computacional y con ello afectar a cualquier trasto electrónico (bien sean naves, armas o cualquier otro dispositivo en el que intervenga la electrónica). También utiliza una Cop 357 y la "botella del misterio", que sirve para expulsar gas o como bomba explosiva.

Esta niña lleva mucho tiempo junto a Eclair, sabiendo más de su compañera que ella misma. Lumiere significa en francés luz, algo que la representa muy bien, pues ella es cálida y pura como la luz.

ARMBRUST

También llamado "el mago". Fue contratado por la Unión Intergaláctica, para supervisar los movimientos de Eclair y Lumiere dentro de la GOTT, con unos propósitos totalmente desconocidos. A sus 20 años, es un experto negociador, aunque en los más altos niveles de gobierno es conocido por sus torturas a presos políticos y militares.

Aunque en un principio resulta bastante útil para las chicas, llega un momento en el que el "inspector" revela sus verdaderas intenciones en la misión.

ECLIPSE

Esta importante mujer es la directora de GOTT, y aunque aparente estar bajo el control de la Unión Galáctica, todo indica que Eclipse tiene su propia agencia oculta; su especialidad es el manejo de las armas de fuego.

LA MUSE

No es precisamente un personaje. Se trata de la nave de Eclair y Lumiere. Esta nave está controlada por la computadora de a bordo Wirbelwind, que puede controlar la nave sola, gracias a los poderes de Lumiere, que la puede controlar a distancia.

LA MÚSICA

Durante los primeros diez episodios, la banda sonora compuesta por **Hiro Yoshida** no muestra avance alguno, tambaleándose entre tonos cómicos y dinámicos, sin embargo, llegada la mitad de la serie, melodías dramáticas y de acción más intensas se convierten en el eje del soundtrack.

En lo que a temas se refiere, cada episodio da inicio con *Mirai no Kioku* (Recuerdos del futuro), una rítmica melodía Pop en voz de Yuka, contrastando con el arreglo Rock de *Future*, ending interpretado por "Little Liking".

ANIMACIÓN / DETALLES

La gran calidad en la animación es una característica común en todos los trabajos de **Gonzo,** y *Kiddy Grade* no es una excepción por diversos puntos:

-Observamos que el Universo futurista está muy bien representado, haciendo uso de imponentes construcciones, cuyo interior presenta elementos clásicos (como las oficinas de GOTT).

-Los diseños mecánicos, aunque sencillos, son bastante llamativos, siendo un factor clave en ciertos momentos, mostrando una fluidez constante en toda la serie.

-Los diseños de personajes, encargados a **Megumi Kadanosono** no tienen nada que envidiar a los originales de **Keiji Gotoh**. El punto fuerte de **Megumi** es el tratamiento sensual, casi erótico que hace de los personajes femeninos.

-Otro detalle a destacar es el inteligente uso de los Flash Back y tomas alternas de cámara, que mantienen la tensión en los momentos más dramáticos, lo cual se hace más recurrente en los últimos episodios.

Como sabemos que tardaremos mucho en poder disfrutar de esta magnifica producción en nuestro país, no nos queda otra opción que esperar a que alguna compañía española se fije en ella y decida ponerla a nuestro alcance, ya sea en vídeo, DVD o cualquier otro formato.

De lo que podemos estar seguros es que, pese a la calidad que ofrece *Kiddy Grade*, ninguna cadena televisiva de nuestra península se va a molestar en comprar los derechos de emisión.

Algún día escaparemos
Palmer & Ibory

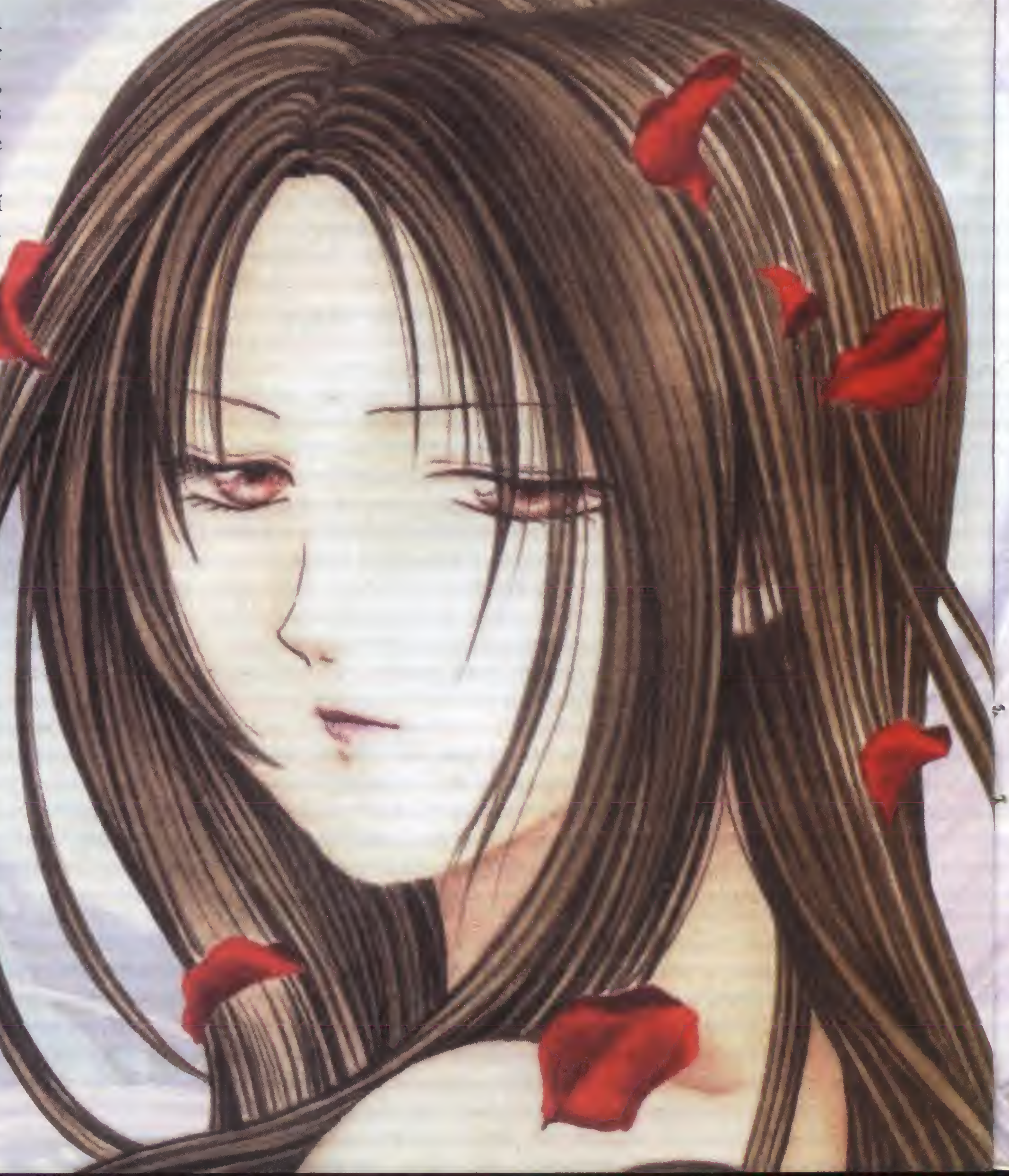
AYASHI NO CERES

Este es el título de una de las obras más recientes de **Yuu Watase**, la autora de ***Fusigi Yugi***, obra esta última que actualmente está publicando **Glénat** en nuestro país. Y no sólo eso, sino que esta editorial, para alegría de los fans de esta mangaka, ha anunciado la publicación en breve de este gran éxito en Japón, que deseamos no se haga esperar demasiado teniendo en cuenta que, salvo retrasos de última hora, apenas quedan unos pocos tomos para que finalice la edición de ***Fusigi Yugi***.

La historia de ***Ayashi No Ceres***, aquí también conocida como "*Ceres, la leyenda celestial*", es mucho más oscura y adulta de lo que lo fue la obra cumbre de **Watase**, sin dejar de lado elementos que la hacen tan característica, así nos encontramos con misterios, misticismo, leyendas, y romanticismo desatado.

La historia gira en torno a una estudiante japonesa, Aya Mikage y su hermano mellizo Aki, el día de su 16 cumpleaños son convocados a casa de su abuelo, a lo que ellos creen que será la celebración de un día tan importante, pero se equivocan. Cuando llegan al lugar de la supuesta celebración, encuentran a toda la familia reunida pero ni por asomo dispuesta a celebrar ningún acontecimiento lúdico, más bien el ambiente es fúnebre, e incluso tétrico.

Aun así Aya, que no destaca por su intuición, ni por su sentido común, sólo piensa en su regalo. Su abuelo finalmente les entrega una caja que Aya se dispone a abrir emocionada, pero la asaltan unas visiones extrañas, que ya había tenido el día anterior y a las que no encuentra sentido. Viendo el estado en el que se encuentra su hermana, Aki abre la caja, encontrándose con una vieja mano momificada, que provoca una extraña reacción en Aya y numerosas heridas en Aki antes de estallar. Ante la pasividad de toda su familia, que recordemos estaba presente, la chica se desespera pidiendo ayuda para su hermano, ante



lo cual la respuesta del abuelo es que deje de preocuparse por él, dado que la única que va a morir es ella, porque sino destruirá a la familia. Este abuelo tan "encantador" ordena al padre de Aya que la mate, a lo que se rebela e intenta salvarla; éste será asesinado ante su hija. Ante esta amenaza, un extraño poder se manifiesta desde el interior de Aya, destruyendo todo lo que hay a su alrededor, lo cual le permite huir, encontrándose con Tooya, uno de los guardaespaldas de la familia Mikage, que ya la había salvado de morir atropellada el día anterior sin saber quién era, y que la ayuda a huir de su propia familia, por supuesto Aya se enamora de Tamahome... perdón de Tooya (es que son igualitos).

Aya es rescatada por Yuuhi Aogiri, que había recibido la orden de llevarla a su propia casa para protegerla de su familia, tarea que acaba llevando a cabo con mucho gusto tras algunos roces iniciales. Aya se instala con Yuuhi y su cuñada, Suzumi Aogiri, que es quien le explica qué está pasando con su familia y consigo misma.

Al parecer, la familia Mikage es descendiente directa de una Tennyo o Mujer Celestial, que se encarna a lo largo del tiempo en varias mujeres de la familia, en mayor o menor medida, buscando venganza; y para evitar la destrucción de la familia, estas mujeres son asesinadas cuando el espíritu de la Diosa se manifiesta, normalmente a los 16 años. Sin embargo, Aya no sólo tiene la sangre de la Diosa, sino que es la encarnación perfecta de Ceres, la Mujer Celestial, por eso ésta se manifiesta a través de ella, llegando a tomar en numerosas ocasiones el control del cuerpo de la chica, momento en el que cambia de aspecto, retomando la apariencia original de Ceres. En estos momentos resulta muy difícil hacerla volver a su estado normal, aunque la solución viene dada por Yuuhi, que se da cuenta que para que Ceres desaparezca, tiene que desconcertarla lo suficiente para que Aya pueda retomar el control de su cuerpo y su mente, así que no se le ocurre nada mejor que dedicarse a besarla, con el consecuente cabreo de ésta (aunque no parece que a Ceres le moleste mucho).



La Mujer Celestial busca vengarse de sus propios descendientes, que también lo son de Shiso, el hombre que le robó su Hagomoro o Chal Celestial y con quien se vio obligada a casarse y darle descendientes, dado que sin el Chal ella no podía regresar al cielo y él se negó a devolvérselo; sin embargo, poco a poco se descubre que detrás de esta historia hay mucho más de lo que parece.

De la misma manera que Aya es la encarnación de Ceres, Aki resulta serlo de su marido, de ahí que ella no piense más que en la venganza. Todo se complica con la presencia de Kagami, primo de Aya, el único miembro de la familia que no desea matarla, pero no por afecto o problemas de conciencia, sino porque la necesita viva para desarrollar un proyecto, usar el genoma de la Diosa y crear un mundo con seres perfectos, descendientes de la Mujer Celestial. Para mantenerla vigilada envía a Tooya, y dada la proximidad entre ambos no tarda en desarrollarse una relación amorosa, a pesar que son conscientes de los problemas que ello les va a acarrear, ya que él tiene orden de capturar a Ceres, algo que choca frontalmente con sus sentimientos y que le provoca serios dilemas. Pero además, le piden que se convierta en el protector de Aki, de manera que se convierte en el único nexo entre los hermanos, los cuales no





pueden verse dado que si están juntos los espíritus de Ceres y Shiso se manifiestan buscando venganza.

Éste es, de manera muy general, el argumento de ***Ayashi no Ceres,*** otro de los grandes éxitos de **Yuu Watase**. Tras la popularidad que alcanzó ***Fushigi Yugi***, parecía muy difícil de superar algo así, ni siquiera de alcanzarlo, pero contra todo pronóstico, eso fue lo que pasó con ***Ayashi no Ceres***. Y no es extraño, la trama es mucho más adulta de lo que era Fushigi, resulta mucho más oscura y tenebrosa y, por eso, tremendamente interesante. Encontramos múltiples sorpresas y el argumento da giros bastante inesperados que hacen que tenga un componente muy adictivo.

No faltan tampoco los elementos más habituales de este tipo de mangas en general y de esta mangaka en particular, una chica indefensa (casi siempre, porque cuando Ceres toma el mando... es de cuidado), unos chicos asquerosamente guapos (y no es que nos quejemos), triángulos amorosos y trágicos pasados; y si pensáis que se limita a una historia romanticona en la que la protagonista sólo se dedica a suspirar por el chico guapo de turno, no podéis estar más equivocados. Encontramos momentos muy tiernos y divertidos, pero también elementos bastante crudos, que difieren mucho de la historia de Miaka y compañía y si bien ésta se basaba en ciertos elementos de la mitología china, Ceres se inspira más bien en algunas leyendas japonesas que cuentan cómo una diosa perdió su Chal y debe permanecer en la Tierra hasta recuperarlo.

Para quienes no conozcan a **Yuu Watase**, podemos contar que nació en un pueblo cerca de Osaka, donde vivió hasta que se trasladó a Tokio para poder dedicarse a la creación de mangas. Su primer trabajo fue ***Pajama de Ojama*** en 1989, a la que siguió su mayor éxito hasta la fecha, ***Fushigi Yugi***, en España *El juego misterioso*, que llegó a completar 18 tomos recopilatorios y al que seguiría ***Ayashi no Ceres***, aquí *Ceres, la leyenda celestial* con 14 tomos. También ha publicado ***Alice 19th***, entre otras obras de menor importancia, y actualmente trabaja en un manga llamado ***Zettai Kareshi***, la historia de una adolescente harta de aguantar que su vecino se meta con ella por no ligar. Un día, tras devolver un móvil perdido a un tipo bastante extraño, en compensación, éste le regala una dirección en Internet donde puede conseguir un novio. Unos días después, la chica recibe lo prometido, una figura masculina que despierta con un beso.

Dado el éxito editorial de ***Ceres***, no es extraño que se llegara rápidamente al anime, realizado por **Studio Pierrot**, el mismo que animó la versión para la pantalla de ***Fushigi Yugi***, aunque la calidad de la animación en ***Ceres*** es muy superior. Consta de 24 capítulos, a lo largo de los cuales se desarrolla la historia del manga, sin los típicos capítulos de relleno, de ahí que el desarrollo de la historia sea muy rápido e interesante. Además, se ha editado en España en formato DVD y VHS, y actualmente se está emitiendo en el canal de cable Buzz. Animaos a echarle un vistazo, es probable que no os decepcione. Ahora, lo único que nos queda es esperar impacientes la publicación del manga.

Cristina Tajada
Zahira Moreno
(c) Yu Watase

妖しのセレス

BARRIO LEJANO

Se podría decir que todo el mundo, en mayor o menor medida, ha deseado alguna vez volver atrás en el tiempo para vivir de nuevo su adolescencia: el primer amor, la primera borrachera, los amigos de entonces... Sin embargo, esto no hace más que poner de manifiesto que algo falla, que algo nos quedó por hacer, que algo podía ser mejor de lo que fue. Entonces... ¿Qué ocurriría si nos dieran esa oportunidad de volver a tener catorce años?

La historia de *Barrio Lejano* nos presenta a Nakahara, un empresario de Tokio que se encuentra de regreso de un viaje de negocios. Cansado y con resaca, se confunde de tren, y por error llega a Kurayashi, el pueblo donde se crió. Una vez allí, y mientras espera a que salga el siguiente tren que le lleve a su destino, decide darse una vuelta por el pueblo. Recorriendo sus calles se da cuenta de que apenas las recuerda. Desde que murió su madre, la vieja casa en la que vivió fue vendida y reconstruida, lo que la hace prácticamente irreconocible para él. Por un instante, Nakahara siente un gran vacío en su interior, y toda esa melancolía reaviva en su memoria los acontecimientos que marcaron su infancia, sobre todo el hecho de que su padre abandonara a toda la familia cuando él tenía apenas catorce años. Lo siente ante todo por su madre, de la que no sabe si alguna vez fue feliz. Este pensamiento le atormenta en varias ocasiones, aún más desde que recuerda que tiene exactamente la misma edad que tenía su madre cuando murió. Apenado, decide visitar la tumba de su madre. En el cementerio, todo está sumido en una extraña calma, y parece que el tiempo se detiene. En ese momento, algo extraño ocurre. Nakahara intenta levantarse y pierde el equilibrio: su cuerpo es más ligero, sus extremidades más cortas, y sus manos







más pequeñas. Sin saber cómo, Nakahara tiene de nuevo catorce años. Esto es un terrible shock para él, porque aunque su cuerpo haya cambiado, en su interior sigue siendo un empresario de mediana edad.

De repente, se ve recorriendo otra vez las calles en las que creció: de nuevo aparecen como las recuerda, sin que el tiempo haya hecho mella en ellas. Es entonces cuando redescubre ese barrio, lejano en su memoria, y que ahora estaba ante sus ojos de nuevo.

En un principio, Nakahara no da crédito a lo que ocurre. Opina que tan sólo es un sueño, y que pronto se despertará. Sin embargo, los días pasan, y poco a poco se convence de que tiene una segunda oportunidad para disfrutar de todo lo que no pudo disfrutar en su primera adolescencia. Su nueva situación es una gran ventaja en muchos aspectos: las asignaturas de la escuela, que tanto le había hecho sufrir, le parecen ahora un juego de niños, lo que hace que sus notas mejoren, y que el muchacho se haga más popular entre sus compañeros y compañeras. Pero, lo que a primera vista parece un regalo del cielo, se torna poco a poco en algo mucho más profundo. Nakahara se da cuenta de que, todo lo que está viviendo, y que no vivió en su infancia, podría tener consecuencias en el futuro, y la idea de regresar a su tiempo, y encontrar que las cosas han cambiado es algo que le inquieta.

Su nueva adolescencia se muestra como una oportunidad única de revivir grandes experiencias, y de aprovechar momentos y situaciones que se le escaparon de joven por no darles la importancia que en realidad tenían. Pero esta segunda oportunidad le servirá para algo más: conocer algo más a su madre, saber si realmente era feliz, y además, descubrir la razón por la que su padre les abandonó. Nakahara recuerda que su padre se marchó a finales de las vacaciones de verano, por lo que dispone de cuatro meses en los que hacer lo posible para que su padre no opte por abandonarles. El autor de esta obra, **Jiro Taniguchi**, es un viejo conocido de los aficionados del que ya hemos visto publicada en España ***El almanaque de mi padre***, que inauguró la Linea Pachinko de **Planeta**, y que trataba algunos temas que se repiten en este *Barrio Lejano*: la familia y el vínculo entre sus miembros, como método para contar pequeñas historias con gran maestría. **Taniguchi** nos introduce en la historia como unos espectadores de primera fila, haciendo que nos emocionemos con la cotidianeidad que emana de su obra, y trasladándonos con maestría al Japón de 1963, un Japón a punto de despertar de su letargo y que comienza su camino para convertirse en una gran potencia mundial. Aquí es donde reside otro de los grandes intereses de la obra, ya que se nos muestra como una interesante lección histórica, que ayuda a situar la obra y a conocer un poco más al Japón de la época. Además, **Taniguchi** explota con maestría las disonancias entre un cuerpo adolescente y una mente adulta, y propone una historia que, aunque cimentada en un inicio fantástico, se basa fundamentalmente en unas situaciones cotidianas y unos personajes que se muestran absolutamente reales para el lector, convirtiendo la lectura de ***Barrio Lejano*** en un placer absolutamente conmovedor.

Por otra parte, **Ponent Mon**, la editorial encargada de su publicación en España, se estrena de esta manera tan sobresaliente en la edición de uno de los mejores mangas que he tenido oportunidad de leer, y que recibió recientemente el premio al mejor guión en el Festival francés de Angoulema en este 2003. Su precio, aunque algo elevado a primera vista (200 páginas por 12 Euros), se ve justificado ante una edición donde el papel, la cubierta, la impresión y el acabado destilan calidad por todas partes.

En definitiva, se podría decir que, más allá de un género concreto como es el manga, con las reglas propias que se le suponen, ***Barrio Lejano*** llegará al corazón, no sólo de cualquier aficionado al manga o al cómic, sino a cualquier persona que disfrute con la lectura, pausada y sosegada, de una buena historia, degustada con calma y servida en un plato de excelente factura como el que nos sirve **Taniguchi** y su edición en español por parte de **Ponent Mon**.

Alfonso Casas
(c) Juri taniguchi



TSUKASA HOJO

Posiblemente este nombre sin más, no os dirá nada, pero es probable que la cosa cambie si os decimos que es el autor de obras tan memorables como *City Hunter* o *Cat's Eye*, que inexplicablemente, no han sido publicadas en nuestro país, aunque han funcionado muy bien en Francia e Italia.

Tsukasa Hojo nació el cinco de mayo de 1959, en Kokura, prefectura de Fukuoka. En 1979, empezó a estudiar Arte y Diseño en la Escuela Industrial de Arte de Tokio, graduándose en 1981. Es en 1979, siendo todavía estudiante, cuando participa en el Premio Osamu Tezuka para autores noveles, con *Space Angel*. El certamen fue convocado por la Editorial **Shueisha,** que le abrió sus puertas, siendo aquí donde publicará la mayor parte de sus obras.

En 1980, realiza su primera obra como profesional, *Ore Wa Otoko Da!* (*¡Yo soy un hombre!*), comedia estudiantil publicada en **Shonen Jump**. En esta revista publica en 1981 *Third Deka*, y el mismo año aparece su primer gran éxito, *Cat's Eye*, que siguió publicándose hasta 1984, con un total de 14 tomos recopilatorios, y una edición de lujo de 10. El argumento gira en torno a tres hermanas, Hitomi, Rui y Ai que regentan un café llamado Cat's Eye, pero al mismo tiempo son un grupo de ladronas de obras de arte que mantienen el nombre del café. El reparto se completa con el inspector de policía Toshio Utsumi, prometido de Hitomi y el encargado de investigar sus robos, ajeno a la doble vida de las chicas. Pero ellas no se dedican a robar por dinero sino para encontrar a su padre, un reconocido artista desaparecido. Esta fue la primera obra de **Hojo** en convertirse en anime, y en España se emitió hace varios años en Telecinco, y más recientemente en algún canal autonómico. Además, se ha hecho una versión en imagen real, en la que algunas escenas están literalmente sacadas del manga.

En 1983, aparece el germen de su obra más famosa, una historia corta titulada *City Hunter XYZ*, y en 1984 vio la luz *City Hunter-Double Edge*. La gran acogida que tuvieron estas historias, dio lugar a que en 1985 apareciera *City Hunter* ya como serie larga, que se siguió publicando hasta 1991, con un total de 35 volúmenes recopilatorios, y una edición de lujo de 18 tomos, que lamenta-

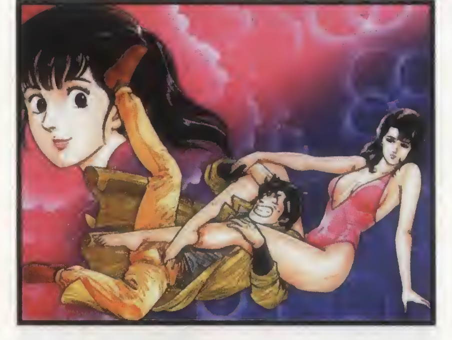












blemente, a no ser que cambien mucho las cosas, es difícil que lleguemos a ver por aquí. Aunque hace unos años se publicó en España por **Norma** en formato comic-book, sólo apareció el equivalente a los ocho primeros tomos.

Ryo Saeba es un detective-guardaespaldas excelente, conocido como City Hunter que sólo acepta casos de mujeres, cuanto más guapas mejor, a las que se dedica a acosar de todas las maneras posibles. Saeba es un pervertido, cuya constante obsesión por cualquier mujer que se ponga por delante, da lugar a situaciones hilarantes, sobre todo si está cerca Kaori Makimura, su socia, que se dedica a manifestar sus frecuentes ataques de celos (justificados) sacudiéndole con mazos de diversos tonelajes (varían según la gravedad de la fechoría cometida), que saca de la nada. Y es que aunque ninguno de los dos lo reconozca, hay una fuerte atracción entre ellos, aunque Ryo dice que Kaori es la única mujer del mundo con la que no se excitaría.

Kaori era la hermana del anterior socio de Ryo, Hediyuki Makimura, que muere asesinado tras pedirle a su socio que cuide de ella. Ryo se la lleva a vivir con él, teniendo Kaori que pararle los pies varias veces al principio, sacudiéndole o atándole, y es que la chica es cualquier cosa menos indefensa, aunque disparando sea una inútil y acierte a todo menos a lo que debe. Ante este panorama, Ryo acaba trucando un arma que no puede matar, sin que ella lo sepa, para que no tenga que cargar con ninguna muerte sobre su conciencia.



A ellos se unen personajes como Saeko Nogami, una impresionante inspectora de policía que lleva a Ryo de cabeza. Saeko es una manipuladora que recurre a City Hunter cuando tiene problemas con ciertos casos, prometiéndole acostarse con él al final de cada uno, promesa que nunca cumple de manera que Ryo va apuntando todos los "favores" en una larguísima lista. A ella se unen sus múltiples hermanas, que también acaban involucradas con Ryo y Kaori de una manera u otra, y que acaban encaprichándose del detective.

Umibozu, es un antiguo mercenario, rival de City Hunter, un hombre enorme y muy musculoso que se quedó ciego por culpa de Ryo, aunque no le guarda rencor. Compra la cafetería Cat's Eye, y trabaja en ella con Miki, una joven a la que entrenó y de la que está enamorado, aun-





que por timidez no lo reconoce. A lo largo de toda la historia, no sólo encontramos momentos cómicos, que abundan, sino que también descubrimos un trasfondo muy serio, sobre todo en lo que se refiere al pasado de Ryo, que no fue precisamente un paseo, además del desarrollo de la relación entre Ryo y Kaori. El problema es que el final fue tan abierto que el público pidió a gritos una continuación, que llegó hace poco, *Angel Heart*.

Igual que en *Cat's Eye, City Hunter* también tuvo su versión animada, realizada por **Sunrise Studios**. Se divide en cuatro temporadas con un total de 140



episodios, algunos pudimos verlos hace años en Telecinco (con el título de *Cazador*), mutilados y con los nombres de los protagonistas cambiados, incluso hace unos meses volvieron a emitirlos en horario de madrugada; y en Buzz, hemos podido disfrutar de *City Hunter 3*, también hasta hace unos pocos meses. Además se realizó una película, dos OVAs y tres especiales para televisión. Y una película de imagen real con **Jackie Chan** en el papel de Ryo Saeba.

Al mismo tiempo que *City Hunter*, **Hojo** publica en 1986 *Nekoman Mokawari* (*Historia de gatos*), que aparecería en una recopilación junto a Ore Wa Otoko Da!, y los dos episodios piloto de *City Hunter*. En 1987, apareció *Splash!*, una recopilación de cuatro historias cortas a color, de corte romántico.

En 1994, publica *Komorebi no Motode* (*Bajo un rayo de sol*), una historia menor, en la que al contrario de lo habitual, no hay acción o intriga, sino que el argumento es muy romántico y cuya protagonista es una joven capaz de hablar con las plantas, quien ya había aparecido en *City Hunter*. En España, tal vez podéis conseguir algún número en ediciones fansub.

Después publicó *Rash*, en la que repite al protagonista guapo y salido, sólo que en este caso es una mujer, Yuki Asaka, una doctora que empieza a trabajar en una prisión y Tatsumi, un amigo de la infancia que ahora es policía y está enamorado de ella.

Gracias a su contacto con los presos, Yuki se dedica a investigar los crímenes que van a llevarse a cabo, y aunque al principio pasa de Tatsumi, cuando aparece una compañera interesada en él, llegan los celos.

A pesar de tener un argumento tan atractivo, *Rash* no cuajó y sólo consta de 2 tomos, pero el dibujo es tan bueno como de costumbre y mantiene el ambiente ochentero tan característico de **Hojo**.

En 1997, sale *Family Compo*, la historia de un chico que, tras quedar huérfano, se ve obligado a trasladarse a vivir con sus



tíos. Hasta aquí todo bien, el problema viene cuando descubre que su tía es un hombre y su tío una mujer, y para completar el cuadro se les une su hija que, ante la negativa del chico de quedarse a vivir con ellos, amenaza con fugarse con Ryo Saeba, que no sabemos muy bien qué pinta aquí.

Para evitar males mayores, el chico decide quedarse a ver qué pasa. El humor absurdo es la clave de toda la historia, que no decae en ningún momento.

Parrot, publicado en 2000, es un libro a todo color, que contiene cinco historias independientes, muy sentimentales, una de las cuales, está dedicado a las protagonistas de *Cat's Eye*.

Por fin, su última obra conocida es *Angel Heart*, la esperadísima continuación de *City Hunter*, aunque según el propio autor, no es una continuación en toda regla, más bien una especie de historia paralela.

Diez años después del final de la historia original, nos encontramos a una asesina llamada Glass Heart, que, harta de la vida que lleva, decide suicidarse. La organización para la que trabaja quiere salvarla y para ello roban un corazón donado, que pertenece ni más ni menos que a... Kaori, muerta en un accidente. El robo del corazón



termina de hundir a Ryo, que incluso renuncia a ser City Hunter, retirando el tablón de anuncios en el que sus clientes se ponían en contacto con ellos. Glass Heart, guiada por los recuerdos y el espíritu de Kaori que habita en el corazón, busca a Ryo para acabar luchando juntos contra quienes quieren matarla.

El dibujo es magnífico, si la calidad del autor era muy buena, ahora es brillante. Es un dibujo mucho más profundo y realista, la historia más oscura, y aunque hay algunos momentos cómicos, son mucho menos habituales de lo que eran en *City Hunter*. El resultado ha sido un gran éxito en Japón, lo que no es de extrañar, dado el interés que había en que continuaran las aventuras de este detective.

Es una pena que un autor tan bueno como **Tsukasa Hojo**,





sea ignorado de esta manera en nuestro país. Sin embargo, fuera de aquí es habitual ver, al menos, sus obras más populares impresas, de hecho hay rumores (no confirmados), de que **Glénat** Francia ha comprado los derechos de *Angel Heart*, así que no se entiende por qué aquí, aunque es conocido, no haya ninguna edición decente o por lo menos completa de sus obras más famosas.

Hojo es uno de los pocos autores que no sólo hacen gala de un dibujo excepcional, realista, dinámico y muy detallista, sino que sus historias son magníficas, repletas de acción, intriga y sobre todo humor a raudales.

Si conocéis su obra, sabréis de qué estamos hablando, si no la conocéis en absoluto y os gusta reír, y mucho, ya es hora de que os mováis e intentéis conseguir algo de este increíble mangaka.

Cristina Tajada
Zahira Moreno
(c) Tsukasa Hojo

DNAngel

Alguna vez habéis deseado ser una persona totalmente diferente a la que sois? Eso es lo que le pasa a Daisuke Miwa, un joven estudiante de secundaria que lleva una vida normal y corriente, al menos hasta el día en el que cumple catorce años. Para celebrarlo, no podía empezar el día de mejor modo: enamorado perdidamente de su compañera Risa Harada, Daisuke le entrega en mano una carta de amor donde le declara todos sus sentimientos. Risa, aunque halagada, rechaza a Daisuke por un curioso motivo: la única manera de competir con su hermana gemela Riku, es consiguiendo un novio que tenga algo especial, un novio que sea digno de envidia, y Daisuke es un joven demasiado corriente para eso.

Continuando su magnífico día, Saehara, uno de los amigos de Daisuke, le engaña para que se quede a limpiar la clase en su lugar, ya que algo muy especial va a ocurrir en la ciudad esa misma noche, y él, como buen aficionado al periodismo que es, ha de estar preparado para tan enigmática ocasión. Poco sospechaba Daisuke en ese momento que las cosas iban a cambiar tanto para él esa misma noche. Y es que el misterioso acontecimiento que iba a ocurrir estaba ligado profundamente a nuestro protagonista.

Desanimado por toda la mala suerte desplegada el mismo día de su cumpleaños, Daisuke llega a su casa abatido. Allí, su madre le espera para desvelarle una misteriosa tradición familiar. Al cumplir los catorce años, los hombres de la familia Miwa sufren una mutación del ADN que les convierte en el enigmático ladrón Dark Mousy. Ni una colcha de la abuela, ni un horrible jarrón de porcelana, lo que Daisuke hereda de su familia es la capacidad de mutar su ADN. Por supuesto, el joven alucina en colores, más aún cuando le explican el origen de su cambio: cada vez que piensa demasiado en su amada, su cuerpo muta para convertirse en Dark. La forma de volver a su estado normal es, de momento, un misterio para él. Para colmo, su madre le avisa de que su primera misión es robar esa misma noche una estatua custodiada por miles de policías. Y así es cómo descubre que el especial acontecimiento de la noche, el misterioso robo de la estatua por parte del legendario ladrón Dark Mousy (que hacía cuarenta años que no aparecía), tenía como protagonista a su propio ADN. Convencido por su madre, Daisuke, ya convertido en Dark, se encuentra con una pequeña dificultad: Hiwatari, uno de sus compañeros de clase, es un comandante de la policía que parece compartir, además, el ADN de aquél que ha de capturar a Dark en sus sucesivas encarnaciones.

Si hasta el momento os habéis hecho un lío con tanto personaje, aprovechad este inciso para coger las aspirinas, porque lo que queda, aún es más rebuscado: Dark Mousy, debe pensar en una joven de la que esté enamorado para mutar su ADN hasta reestablecerse como Daisuke. Pues bien, resulta que aquella por la que Dark pierde la cabeza no es otra que la hermana gemela de Risa, Riku Harada, por lo que el triángulo (o cuadrado, o pentágono) amoroso está servido. ¿Os habéis enterado de algo? Aunque parezca difícil, la cosa es sencilla: el joven Daisuke está enamorado de Risa Harada, que está enamorada de Dark Mousy (alter ego de Daisuke), que a su vez está enamorado de Riku Harada, quien parece sentir algo especial por Daisuke. Veis qué fácil...-_-U









Así que tenemos un joven con la capacidad de mutar su ADN para convertirse en alguien a quien siempre quiso parecerse: Dark es elegante, sofisticado y carismático, todo lo que a él le falta. Y para rematar, Risa bebe los vientos por el misterioso ladrón. Sin embargo, todo este embrollo tiene solución: la única forma de detener las mutaciones es conseguir que el amor verdadero de Daisuke se enamore recíprocamente de él. En el momento en el que su amor sea correspondido, las mutaciones cesarán. ¿Conseguirá Daisuke conquistar el corazón de Risa? ¿O será Dark el que consiga enamorar a Riku? Y lo que resulta aún más interesante...¿será Risa el verdadero amor de Daisuke? Hasta aquí es lo que el primer número de *DNangel* da de sí, aunque para concluir el tomo, la autora incluye una historia corta que le sirvió como debut en su carrera para la editorial japonesa **Kadokawa**. Esta historia protagonizada por una joven invocadora de espíritus no tiene mucho interés por sí misma, pero sirve como complemento al tomo y será, sin duda, degustada por todos los aficionados a la autora, ya que hasta la inclusión en este tomo permanecía inédita.

Este aclamado manga de **Yukiro Sugisaki**, que tantos aficionados (y sobre todo aficionadas) tenía en nuestro país, incluso antes de su publicación, es editado ahora por **Ivrea**, con la calidad acostumbrada y un precio ajustado que lo convierten en un título indispensable. Pese a tener algunos fallos en la rotulación, la relación calidad- precio es más que interesante.

DNangel es la apuesta veraniega más refrescante del panorama actual. Su lectura es fluida y amena, ya que, aunque el planteamiento pueda resultar lioso, una vez identificados los personajes, la acción fluye por sí misma, gracias a la sencillez con la que la autora trata la historia. Además de esto, el dibujo es de una calidad asombrosa. Una vez que se habitúa a sus personajes, ***Yukiro Sugisaki*** se recrea gráficamente en ellos y en la historia para ofrecer una excelente factura gráfica, que fusiona lo mejor del shojo y el shonen manga, con unas viñetas muy limpias y agradables, que resultan toda una delicia por sí mismas. Si además os gustan las comedias amorosas de enredo, éste es, sin duda, un título que no debéis dejar escapar. Un excelente apartado gráfico y una historia que deja con ganas de más, es lo que os encontraréis en *DNangel*. Si os gustaron mangas como *Kamikaze Kaito Jeanne* (obra con la que guarda similitudes más que evidentes -aunque *DNangel* resulte más interesante-), disfrutaréis sin duda con este manga, donde la acción, la comedia, el romance y el misterio se entremezclan en una historia que engancha desde el primer momento. La DNangel- manía ha comenzado. ¿Te la vas a perder?

Alfonso Casas
(c) Yukiro Sugisaki

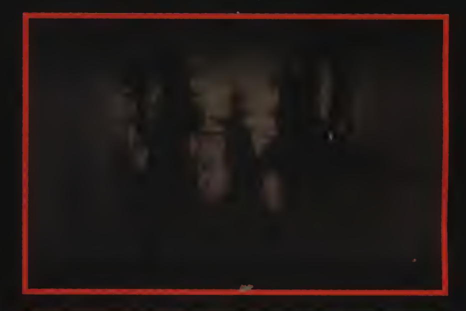


VAMPIRE HUNTER D BLOODLUST

"Los papeles se han cambiado, los secretos han sido revelados, y los cazadores se han convertido en las presas. Éste es el cazador de vampiros D Y no todo es como parece..."

Vampire Hunter D es una novela de **Hideyuki Kikuchi**, quien empezó a escribir esta historia desde más o menos 1985, y fue tanto el éxito de esta novela, que el primer tomo fue llevado a la pantalla en un OVA con un protagonista principal cuyo nombre es **" D"**, ¿y quién o qué es D dentro de la historia? Para empezar, decir que no es una persona normal, ya que es hijo de una humana y de un vampiro. Su vida conocida empieza cuando se dedica a cazar vampiros ganando cierto renombre por su eficacia en la actividad (muy a lo estilo *Blade*). D tiene, casi desde su nacimiento, un *symbiot* que habita su mano izquierda, este symbiot tiene un apetito voraz y se alimenta de la energía de monstruos y otras criaturas, además, tiene una gran tendencia a recalcarle a D en todo momento que deje 'libre' su lado de vampiro, pero D no quiere aceptar su lado inmortal. El symbiot en el OVA, es el personaje que pone la gota de humor perverso en una serie de situaciones tensas y serias. "D" busca y caza a todas las criaturas de la noche, en un mundo nacido del holocausto nuclear, donde la raza humana no ha tenido demasiadas posibilidades de sobrevivir, y más cuando los vampiros son los nuevos señores de la Tierra (y eso que la guerra atómica fue 10.000 años antes) y los hombres y las mujeres deben obedecerles como esclavos que son, así que cuando les llega la muerte no les parece algo tan horrible.

El Ova tuvo, al igual que la novela, mucho éxito en Japón y ésta última ha llegado ya a varios tomos, no sólo por la maravillosa forma de **Hideyuki Kikuchi** de presentar las problemáticas en cada tomo, sino que también está el hecho de que cuenta con la mano ilustradora de **Yoshitaka Amano**. La mezcla de historia y arte de estos dos personajes, ha sostenido a D en el gusto del público durante 15 años, después de los cuales el estudio **Madhouse** (Creadores de los OVA's de *Darkstalkers* y de la película de *Street Fighter*), ha decidido crear una nueva película que se estrenó primero en los cines norteamericanos y posteriormente en los japoneses, basada en el Libro 3ero, siendo conocida como *Vampire Hunter D 2000*, e incluso antes de que esta película estuviera lista,







se creó un juego de Playstation basado en esta última, que también se llama solamente *Vampire Hunter D*.

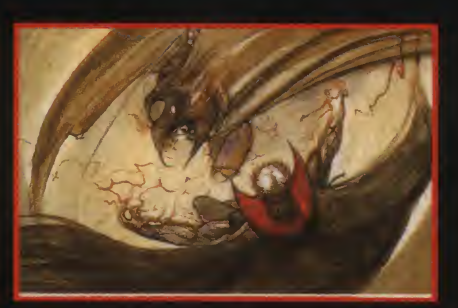
Vampire Hunter D: Bloodlust tiene un estilo completamente diferente al OVA, pudiendo observarse una gran mejora en todos los aspectos respecto de la versión de 1985, y es que no se podía esperar menos de un trabajo que ha pasado por manos del estudio **Madhouse**.





ARGUMENTO

"En un futuro distante, los vampiros se han apoderado de la noche, pero su número comenzó a disminuir en cuanto pusieron precio a sus cabezas, apareciendo una especie de caza-recompensas que harían cualquier cosa por dinero. Pero uno de esos cazadores es diferente a los demás, es un Dampeal, mitad humano, mitad vampiro que lucha en una guerra consigo mismo, temido por todos, torturado y solo", él es D, y en esta ocasión es contratado por John Elbourne, un hombre tremendamente rico, que ofrece una enorme recompensa por el rescate de su hija pequeña, Charlotte, secuestrada una noche por un vampiro. Nuestro protagonista no ha sido el único contratado, junto a él la familia Elbourne ha reunido a una gran cantidad de caza-recompensas, entre los que se encuentran los hermanos Marcus (actualmente considerados los mejores cazadores completamente humanos, formado por 5 hermanos de nombre Borgoff, Nolt, Kyle, Grove y Leila), unos terribles cazadores que odian a toda criatura con una mínima cantidad de esencia vampírica y que tampoco dudan en eliminar a la competencia que pueda poner en peligro la posibilidad de conseguir un buen botín.



Siguiendo la pista del carruaje del vampiro secuestrador de Charlotte, D entra en Cheite, el palacio donde se encuentra cautiva, donde se enfrenta con Meier Link.

El hecho de descubrir la verdadera



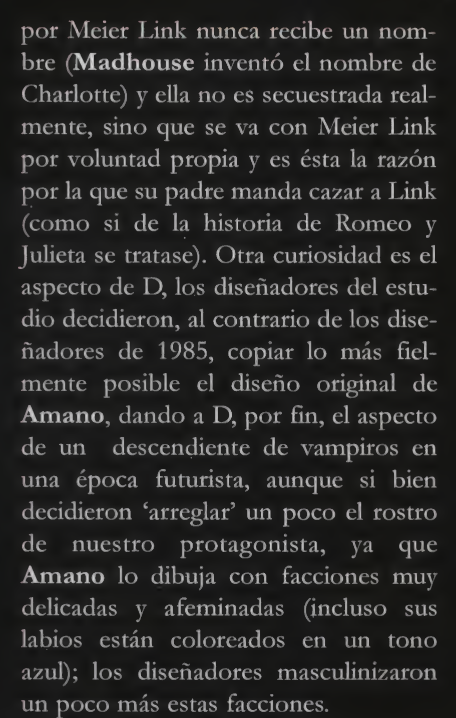
identidad de aquél que se ha llevado a la joven, llena de sorpresa a D ya que, Meier Link era quizá el único vampiro a quien la gente respetaba, debido a que él no atacaba a humanos. También se entera de que ese castillo perteneció a Elizabeth Bathory Carmilla, la condesa sangrienta, cuya extrema ferocidad causó que fuera asesinada por el propio rey vampiro.

En tan larga persecución a la caza del aristócrata vampiro, todos los hermanos del Clan Marcus son asesinados, excepto Leila, quien ahora depende de D para lograr su objetivo, que es rescatar a Charlotte o matarla si ya ha sido transformada por Meier Link.

La verdadera intención de Link para ir a ese castillo, era la de dejar la Tierra en una nave que se encontraba oculta en el castillo, acompañado por Charlotte, algo así como que deseaba tener una compañera al final de su viaje, ya que él la ama con locura, y ella... le corresponde.

CURIOSIDADES

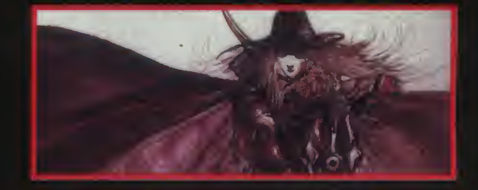
Para finalizar con este repaso sobre tan grata obra, unos pocos aspectos curiosos con respecto a la novela, que muestra unas diferencias con la película, como por ejemplo, la joven 'raptada'



por Meier Link nunca recibe un nombre (**Madhouse** inventó el nombre de Charlotte) y ella no es secuestrada realmente, sino que se va con Meier Link por voluntad propia y es ésta la razón por la que su padre manda cazar a Link (como si de la historia de Romeo y Julieta se tratase). Otra curiosidad es el aspecto de D, los diseñadores del estudio decidieron, al contrario de los diseñadores de 1985, copiar lo más fielmente posible el diseño original de **Amano**, dando a D, por fin, el aspecto de un descendiente de vampiros en una época futurista, aunque si bien decidieron 'arreglar' un poco el rostro de nuestro protagonista, ya que **Amano** lo dibuja con facciones muy delicadas y afeminadas (incluso sus labios están coloreados en un tono azul); los diseñadores masculinizaron un poco más estas facciones.

En aspectos generales, es una gran película, con una música muy bien trabajada y que encaja perfectamente con cada momento, además de una excelente animación que, como ya he dicho antes, no podía ser menos, viniendo del estudio de **Madhouse**.

Laura P. "Palmer"
© Hideyuki Kikuchi













INUYASHA

Inu-Yasha es el último título de la famosísima mangaka, **Rumiko Takahashi**. El título original de esta obra, la más reciente de esta autora es, ***Sengoku Otogizôshi Inu-Yasha***, algo así como: "***La fantástica historia de los reinos combatientes Inu-Yasha***". Esta obra es tan reciente que incluso se sigue publicando en Japón, donde goza de una salud magnífica, de hecho acaba de salir al mercado su tomo recopilatorio número 31, por lo que no es extraño que ***Inu-Yasha*** llegue a alcanzar una extensión similar a la de la obra más conocida de **Takahashi**: ***Ranma ½***.

Además, para alegría de los aficionados españoles, gracias a **Glénat,** podemos disfrutar de ambas series, en formato tankoubon, de una gran calidad y extensión, vamos, en la línea a la que nos tienen acostumbrados.

El argumento principal gira en torno a una adolescente de 15 años, japonesa por supuesto, de nombre Kagome. Es una estudiante normal, que vive en un templo, en Tokio, con su madre, su abuelo y su hermano. Un buen día, la chica encuentra un pozo en el templo, en el que cae accidentalmente por culpa de un cienpies. Afortunadamente, no sufre ningún daño, pero se encuentra con que ha viajado hasta el pasado, concretamente quinientos años antes de su época, a la Era Sengoku.

En este lugar, Kagome conoce a un extraño ser medio demonio, medio humano con características caninas, Inu-Yasha (que significa Perro-Demonio), al que revive por accidente.

Este demonio se había apoderado, cincuenta años antes, de la "Joya de las cuatro Almas", porque entre otras cosas, tenía el poder de convertirlo en un demonio completo. Pero una sacerdotisa, Kikyô, le quitó la joya y lo clavó a él a un árbol lanzándole una flecha al pecho que lo dejó fuera de combate. Pero al llegar Kagome, ésta le extrae la flecha, rompiéndose el encantamiento.

Inu-Yasha se convierte en el acompañante de Kagome en este mundo, él es hijo de un demonio-perro que dominaba las tierras del Oeste y su madre era aparentemente una princesa humana. A causa de este mestizaje, Inu-Yasha no es aceptado por ninguna de las dos razas a las que pertenece, ni siquiera por su propio hermano, además quedó huérfano siendo muy pequeño, lo que tampoco ayuda. Tiene un carácter gruñón, es muy arrogante, desconfiado y tiene muy mal genio, pero como no podía ser de otra manera, en el fondo tiene su corazoncito, y a veces demuestra ser más generoso y caritativo de lo que le gustaría aparentar.



Su mayor deseo es convertirse en un demonio completo, y para eso necesita la "Joya de las cuatro Almas", una piedra mágica que se dividió en fragmentos, cada uno con distintos poderes, de manera que Kagome e Inu-Yasha emprenden la búsqueda, antes de que la chica pueda volver a su época.

Tras todo esto, hay una historia mucho más profunda. Kagome resulta ser la reencarnación de una sacerdotisa que no podía ser otra que Kikyô, la mujer que había atrapado a Inu-Yasha en el árbol. Cuando Kikyô murió, fue incinerada con esta joya entre sus manos. En realidad, lo que había ocurrido fue que Inu-Yasha y





Kikyô habían hecho muchos años atrás un pacto, por el cual, ella le entregaría la Joya para convertirse, no en demonio sino en humano y vivir juntos (sí, estaban enamorados, quién lo diría). Pero como siempre ha de ocurrir algo, Naraku, el enemigo de Inu-Yasha, les engañó, haciendo que Kikyô le traicionara y le disparase la flecha que lo atrapó en el árbol en el que lo encontró Kagome.

Pero para complicar más la trama, Kikyô es revivida por una ogresa, que utiliza parte del alma de Kagome para devolverle la vida. Kikyô, a partir de entonces, sólo buscará vengarse de quien cree que la traicionó, Inu.

La misión de Kagome es la de responsabilizarse del cuidado de la Joya de las cuatro Almas, codiciada por todos los demonios, espectros, zombis, fantasmas y seres malvados que se van encontrando, entre los que podríamos contar al propio Inu. Pero como la Joya se rompió en pedazos, se ve obligado a convertirse en un aliado en la búsqueda de los fragmentos, a la que se unen diversos compañeros como Shippou, Miroku y Shango.

Sin embargo, a lo largo de la historia, Kagome empieza a manifestar algunos poderes, como la capacidad para detectar cosas invisibles para los demás, y se convierte en una habilidosa arquera, capaz de purificar todo el mal, añadiéndose además el hecho de que ha de llevar adelante su vida cotidiana en su propia época, a lo que se une sus sentimientos por Inu que no le facilitan la vida, precisamente. Sin embargo, no todo iban a ser problemas, y para regocijo de la chica, el collar que luce Inu, es parte de un hechizo de control que tiene sobre él, de manera que cuando ella dice "Osuwari" (sentado), acaba en el suelo.

La autora de este manga, recientemente llegado a nuestras manos, es ni más ni menos que **Rumiko Takahashi**, una de las creadoras más reconocidas, ya no sólo en Japón, sino a nivel mundial, y al mismo tiempo una de las que más ejemplares de sus obras vende, con más de 100 millones de copias, sólo en Japón, de toda su obra.

Nació en 1957, pero esto de dibujar mangas no le atrajo hasta bastante tarde. Fue al entrar en la Universidad, cuando inició su andadura artística al ingresar en la Escuela Gekiga son-Juku, una famosa escuela de manga fundada y dirigida por **Kazuo Koike**, autor de la magnífica ***Lone Wolf and Cube***, (que parece que va a editarse en breve en España).

Rumiko no destacó al principio por nada en particular, pero fue capaz de desarrollar un estilo propio y una narrativa muy característica, y al término del curso encontró su vocación. Su fuerte son los personajes con gran personalidad, influencia de **Koike**. **Rumiko** utiliza muchos personajes, pero sin perder el hilo de la trama argumental, que trata uno por uno, desarrollando sus personalidades.

Su dibujo es de líneas suaves y sólidas, muy reconocible, que no hace gala de un virtuosismo extremo, pero que consigue llegar al lector. Los personajes gustan al público masculino, pero al mismo tiempo, tienen una delicadeza femenina que atrae también a muchas lectoras. Además, no podemos olvidarnos del destacado componente cómico que despliega en todas sus obras, que las convierte en altamente adictivas. En el caso de ***Inu-Yasha***, hay más acción que humor, pero también está presente.

Rumiko Takahashi es autora de un gran número de mangas, pero los más famosos son: **Urusei Yatsura**, las aventuras de una extraterrestre llamada Lum, con una larga melena verde, vestida con un bikini de tigre y dos pequeños cuernos, que se dedica a incordiar a un adolescente con las hormonas desatadas y víctima permanente de la temperamental extraterrestre.

En 1980, de forma paralela a la obra anterior, publica ***Maison Ikkoku***, que cuenta las relaciones entre una joven viuda, dueña de una pensión y uno de sus huéspedes, un joven que intenta entrar en la Universidad. Carente de los habituales momentos fantásticos y disparatados, se centra más bien en la vida cotidiana de los personajes.

En 1987, ve la luz su obra más famosa con diferencia, ***Ranma ½***, la historia de un chico que se convierte en chica al contacto con el agua fría, y vuelve a su estado original con agua caliente.

Finalmente, su éxito más reciente es ***Inu-Yasha***, que actualmente se está publicando en Japón, en la revista semanal Shonen Sunday, de Sugakukan.

Además cuenta con una versión en anime, de aproximadamente 115 capítulos, de unos 25 minutos de duración y dos películas. E incluso nos han llegado noticias de que cierto canal autonómico, está negociando la compra del anime, así que, tal vez lleguemos a disfrutar de ella en breve. De momento, sólo nos queda hacerlo con la versión impresa, que no es poco, así que echadle un vistazo.

Zahira Moreno
Cristina Tajada
(c) Rumiko Takahashi

JAPANESE COMICKERS

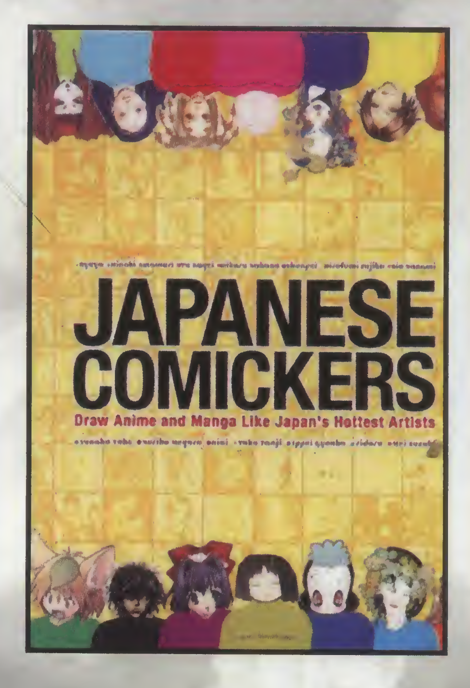
Hablar sobre un Art book como *Japanese Comickers* no es tan sencillo como podría parecer. No es un libro de ilustraciones al uso, sino que se trata de un auténtico libro de arte, que engloba los trabajos de distintos artistas japoneses, quizá no conocidos por el aficionado medio, pero que demuestran su innegable valía a lo largo de las páginas que componen este libro.

Éste es, no hay que olvidar, un libro destinado a personas interesadas por el mundo de la ilustración en general, y no sólo a la animación o al cómic japonés, ya que, exceptuando un par de autores que mantienen una estética cercana al llamado "estilo manga", el resto son ilustradores con un estilo propio que se aleja en ocasiones completamente a los cánones que el manga parece incluir entre sus características.

Además de esto, *Japanese Comickers* es un excelente libro de arte para todos aquellos aficionados al dibujo, porque cada uno de los autores dedica unas páginas para explicar cuáles son sus métodos a la hora de dibujar, aplicar el color (técnicas manuales e informáticas), incluir objetos en tres dimensiones en la ilustración...etc, eso sí, en un perfecto inglés.

El libro comienza con un índice de los autores que aparecen en el libro, a saber: **Yu Kagei, Hirofumi Fujiko, Nanamirio, Noriko Meguro, Shunpei, Hinoki Amamori, Sunaho Tobe, nini, Hikaru Nakano, Ridoru, Ryuya, Yoko Tanji, Mey Suzuki e Ippei Gyoubu**.

Como comprobaréis, y hasta donde llega mi conocimiento, son artistas absolutamente desconocidos, pero no por ello de menor calidad como ilustradores. Para comprobarlo, sólo hay que echar un vistazo a los trabajos que se incluyen en este libro.



Tras el índice, el libro continúa con una pequeña introducción sobre lo que se conoce por manga y anime, y cuáles son las directrices gráficas que ambas comparten. Tras estas páginas, comienza lo que es el libro de arte en sí, en un apartado llamado "Gallery", que se divide en una serie de capítulos, uno por autor, que siguen un esquema básico: en primer lugar, se incluye una breve introducción sobre el autor en cuestión, además de aportar una serie de datos (material utilizado, página web, sexo- hay que decir que gran parte de los artistas son mujeres-, edad –ninguno sobrepasa los 27 años-, etc).

Tras el conjunto de ilustraciones elegidas, cada autor contará los pasos a seguir desde el comienzo de una ilustración hasta su acabado, en una sección llamada "Step-By-Step", que cerrará cada capítulo. Como ya hemos dicho, este esquema se repite a lo largo de los trece capítulos que forman este "Gallery", la parte importante del libro, y la que nos permite disfrutar del arte de cada uno de los autores.

El libro se cierra con un glosario de términos, tanto relativos al mundo del manga y anime, como al mundo de la ilustración, además de incluir unos créditos finales donde aparece la fecha y el lugar de publicación de cada ilustración.

Como valoración final, se podría decir que *Japanese Comickers* es un libro de arte de ésos que enorgullece enseñar a los amigos "profanos" en el tema del manga y anime, ya que sus variadas ilustraciones y su estética general harán que muchos de ellos no insistan en ver el manga como "esos muñequitos de ojos grandes y cabezones", recreándose en cada una de las bellas imágenes que lo componen.

Es un libro de arte con ilustradores japoneses, pero lejos de parámetros establecidos y prejuicios varios. Decir, para finalizar, que este libro de arte ha sido importado por algunas grandes superficies (estad atentos a la FNAC de vuestra ciudad, pues yo lo encontré allí), así que si os interesa el libro, quizá no os resulte tan difícil de conseguir. Si merece o no la pena invertir 25 Euros en él es algo que sólo vosotros podéis decidir, pero mi opinión es que, sobre todo aquéllos a los que os guste dibujar, o que disfrutéis con la visión de las más bellas imágenes, no dejéis escapar la oportunidad de adquirirlo.

Alfonso Casas Moreno
(c) Harper Design International









Historia de Japón:

Período momoyama

Dentro de la historia de Japón, el período del que nos ocupamos en esta entrega es realmente breve, dado que se enmarca cronológicamente entre los años 1573 y 1615 y supone el último de los períodos que componen la Edad Media.

Este período se vio marcado por la presencia de tres importantes figuras militares, que rigieron de manera implacable los destinos del país. La primera de estas figuras es la de Oda Nobunaga, militar ya destacado en el período anterior. Expulsó a la anterior dinastía gobernante, los Ashikaga; se hizo nombrar Shogun y desde esta posición intentó unificar el país bajo una única autoridad.

Antes de su ascenso al poder, más de 250 señores feudales se dividían el país, pretendiendo abalanzarse sobre el poder, bastante debilitado del Bakufu Muromachi; esperando una oportunidad para caer sobre la capital y establecer una base para el control de Japón. El que lo logró fue Oda Nobunaga, con quien se dio comienzo el período Momoyama. Tras su asesinato, el testigo de su labor fue recogido alternativamente por las otras dos grandes figuras militares de la época: Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Iyeyasu.

Nobunaga se había distinguido como un gran genio militar, cuya superioridad sobre los demás señores feudales, le llevó a pensar en la unificación total del país, aunque el camino hacia ella estuvo plagada de obstáculos. El primero de ellos los numerosos Daimyo (señores feudales) dispuestos a destrozarle, ante los que Nobunaga reaccionó aislándolos y destruyéndolos, gracias a su capacidad como brillante estratega y a su superioridad tecnológica, debida sobre todo a la hábil utilización de los mosquetes, llegados en la época anterior con los comerciantes occidentales. De esta manera, sus enemigos, armados únicamente con espadas y lanzas, se vieron desbordados por la fusilería de las fuerzas de Nobunaga.



El segundo obstáculo para la unificación que encontró éste, fueron los enfrentamientos con las fuerzas militares de las comunidades budistas, o lo que es lo mismo, monjes y creyentes seglares fuertemente armados. Los creyentes de la doctrina de la "Verdadera Tierra Pura", dirigidos por el Templo Honganji, constituían una poderosa fuerza militar, tan bien organizados y armados que resultaban un peligro para cualquier Daimyo, incluso Nobunaga pasó serios apuros para someterlos a su autoridad. Tras una campaña de más de diez años, Nobunaga se vio forzado a negociar la paz con sus dirigentes, aunque en muchas provincias había aplastado a los seguidores de la "Verdadera Tierra Pura" con tal dureza que quedó claro que la autoridad de la religión tradicional le traía sin cuidado. En 1571, arrasó un templo que gozaba de gran popularidad desde el período Heian, por haberle desafiado militarmente, asesinando a unas 3.000 personas (monjes y fieles).

En 1574, al principio del período Momoyama, Nobunaga rodeó a 20.000 seguidores de este movimiento y los quemó, incluyéndose en la masacre a hombres, mujeres y niños.

Sin embargo, a pesar de ser implacable con todo el que se le opusiera, al mismo tiempo reconoció la autoridad imperial, y la de diversos templos y monasterios, siempre que respetaran su hegemonía. Intentó devolver a la corte imperial algo de su anterior esplendor,





reconstruyendo el palacio imperial. Sin embargo, todos estos proyectos quedaron en suspenso cuando, en 1582, Nobunaga fue asesinado por uno de sus propios generales, que se autoproclamó en el poder, pero que fue depuesto unos días después por otro de los generales de Nobunaga, la segunda figura militar de importancia en este período, Toyotomi Hideyoshi.

Hideyoshi, en contra de lo habitual, era un hombre de origen humilde. Hijo de un campesino, subió en el escalafón militar al servicio de Nobunaga debido a su precoz capacidad como estratega.

Tras la muerte del Shogun, Hideyoshi amplió las ya considerables conquistas de éste. En 1587, anunció su intención de invadir Corea, y acabar con la supremacía china, y hacia 1590 ya había afirmado su dominio sobre los demás señores feudales, y desplazado a Tokugawa Iyeyasu, su máximo rival, al Castillo de Edo.

En 1592, Hideyoshi reclutó a 150.000 hombres y se lanzó a la invasión de Corea. Sin embargo, los ejércitos coreanos, respaldados por los chinos, contraatacaron. Pronto la derrota se hizo evidente, y en 1598, el ejército japonés debió retirarse.



Hideyoshi impulsó dos importantes medidas internas. La primera fue la separación entre samuráis y campesinos, hasta entonces los samuráis repartían su tiempo entre la agricultura y la guerra, y de esta manera existían fuertes vínculos comunitarios entre ambos grupos sociales, de modo que algunos poderosos samuráis rurales, apoyándose en estos campesinos, se habían levantado contra sus señores, erigiéndose ellos mismos en Daimyo.

En cuanto Hideyoshi alcanzó el poder, se dio cuenta de que si no hacía algo para detener esta fuerza, podía verse en serios apuros en un futuro. En un intento estabilizador, retiró a los samuráis de las aldeas, instalándolos en asentamientos fortificados bajo el control de los Daimyo. Quienes se quedaron en las aldeas, fueron despojados de sus armas y convertidos en granjeros, trabajando en tierras registradas.

Se hizo por todo el país una exhaustiva búsqueda de armas, y se proclamaron leyes que castigaban el uso de las mismas. La intención que se perseguía era la de impedir los levantamientos, y demostrar que sólo el Bakufu tenía la última palabra en las disputas.

La segunda medida interna impulsada por Hideyoshi, fue la puesta en práctica de nuevos sistemas de impuestos y propiedades rurales. Se crearon detallados registros de tierras, de tal manera que, a partir del rango de Daimyo, cualquiera de sus subordinados era medido de la misma manera: a través de la cantidad de medidas (Koku) de arroz que era capaz de producir. De esta manera, el Shogun podía hacerse una idea aproximada de la capacidad de producción y militar del país.

A la muerte de Toyotomi Hideyoshi, en 1598, su hijo era todavía un niño, de modo que el gobierno del estado quedó a cargo de cinco poderosos señores feudales, a modo de consejo de regencia. Pero varios de estos señores ambicionaban el poder para sí mismos, así que pronto se dividió el consejo en facciones rivales.

Tokugawa Iyeyasu era el más poderoso de los cinco miembros del consejo de regencia, que empezó a avanzar hacia el poder. Sin embargo, la facción contraria a él movilizó un ejército, dando comienzo de nuevo la lucha por el control del país. En 1603, Iyeyasu recibió el nombramiento oficial de Shogun por parte del Emperador, con el que da comienzo el Bakufu Tokugawa.

Sin embargo, a diferencia de sus predecesores, que consideraban que ostentaban el cargo superior de regentes imperiales, Tokugawa Iyeyasu asumió el cargo de Shogun con el objetivo de establecer un gobierno guerrero independiente de la corte imperial.

Iyeyasu se retiró del cargo sólo dos años después de llegar a él, dejando el puesto a su hijo y estableciendo un precedente por el cual el papel de Shogun fue un cargo hereditario del clan Tokugawa.

En el aspecto religioso, el dominio del Budismo Zen es abrumador, sin embargo, como ya contamos en la anterior entrega, una nueva religión se había introducido tímidamente de mano de los occidentales: el Cristianismo. Si bien en un principio la nueva religión fue acogida con entusiasmo por el pueblo japonés, el Bakufu no lo aprobaba, dado que se resistía al control por su parte.

El primer decreto de prohibición del Cristianismo en Japón fue emitido por Hideyoshi en 1587, aunque no influyó en el número de conversiones, cada vez mayor. Sin embargo, al final del período, el Bakufu Tokugawa volvió a prohibir la práctica del cristianismo, las actividades de los monjes españoles y portugueses, a los que se asesinó o expulsó del país, y dio comienzo una metódica persecución y masacre de los conversos japoneses.

Las razones para semejante acción se centraban en las sospechas de que los católicos no aceptaban la autoridad del Bakufu. Además, éste temía que sirviese de unión para los hostiles Daimyo del Oeste, y se temía la interferencia económica de las potencias europeas.

El Bakufu comenzó expulsando al cristianismo, limitó el comercio exterior y acabó forzando, en el período Edo, el aislamiento de Japón del resto de los países.

Durante todo este período, se había puesto en marcha una economía de búsqueda de mercados externos. A nivel interno, las campañas militares de unificación y la invasión de Corea, provocaron una constante movilización militar, que tuvo como consecuencia una gran demanda de armas, alimentos, animales y materiales de construcción. Se procedió a la explotación de las



minas de oro y plata.

Nobunaga fomentó el comercio abriendo nuevos mercados e impulsando la construcción de caminos y transportes. Medidas que Hideyoshi continuó durante su gobierno, añadiendo además la acuñación de monedas de oro.

Tras la llegada de los comerciantes occidentales en el período Muromachi, Japón se benefició en gran manera de estos contactos, generándose un potente comercio exterior. Hideyoshi, involucrado directamente en este tema, suprimió la piratería y tomó varias medidas muy favorables, de modo que fueron numerosos los barcos que con el "Sello Rojo", la licencia oficial, partieron hacia otros puertos. De esta manera, florecería la incipiente burguesía que gozará de gran aceptación social.

Sin embargo, tras Iyeyasu, sus sucesores se negaron a permitir que este intercambio continuara en busca de una mayor estabilidad interna.

Sería un error creer que por el hecho de ser un período eminentemente belicoso, la cultura quedó relegada, ni mucho menos. Los unificadores se convirtieron en patrocinadores de obras artísticas, sobre todo en el caso de Hideyoshi, gran mecenas de las artes, de este modo definieron el estilo cultural del período. Aunque como es natural, lo que buscaban era demostrar su poderío a través de una cierta grandiosidad cultural.

El principal símbolo de la cultura y fiel reflejo del poder de sus gobernantes, será el castillo, con sus imponentes muros, torreones y patios. De hecho, fue un castillo, el Momoyama de Hideyoshi, el que dio su nombre al período. Si hasta ahora los castillos no pasaban de ser meras fortificaciones elevadas a modo de defensa sobre un peñasco, durante el siglo XVI, se edificaron en las llanuras monumentales castillos que dominaban los valles y los campos. Alrededor de ellos, solían crecer poblados militares en los que vivían samuráis, artesanos y comerciantes. Con sus fosos, elevadas torres, muros de piedra (la construcción de edificios era habitualmente en madera) y tejados volados, estas fortalezas debían constituir un temible y fiel reflejo del poder autoritario y de la personalidad de los dirigentes.

Pero estos castillos no se limitaban a ser meras fortalezas, sobre todo eran centros de gobierno y asentamiento del Shogun. Sus oscuros y austeros interiores eran cubiertos por magníficas pinturas, que propiciaron una gran producción de frescos, pantallas y biombos pintados, con una amplia utilización de dorados y vivos colores, que dan lugar a las mejores obras pictóricas del período. Los gobernantes se mostraron especialmente generosos con los artesanos que decoraban sus castillos.

Nobunaga, en el castillo de Azuchi, empleó al gran artista Kano Eitaku. Se trataba de realizar un proyecto monumental: cubrir un espacio de varios kilómetros cuadrados de pinturas, cada piso decorado con un tema diferente. Lamentablemente, la magnificencia de Azuchi no logró sobrevivir a su constructor y fue quemado en 1582.

Kano Eitoku, fue el artista más influyente del período Momoyama, su escuela combinaba estilos chinos con técnicas y temas netamente japoneses. Supo responder de manera muy creativa a las oportunidades que el momento le ofrecía. Además de Azuchi, pudo diseñar la decoración de los tres palacios de Hideyoshi (Osaka, Jurakutei y Fushimi),

Tras Eitoku, la Escuela Kano, bajo el patrocinio de los gobernantes de la época, continuó aportando grandes artistas, llegando a desarrollar un estilo decorativo elegante, que trasforma los estilos y temas chinos al gusto japonés.

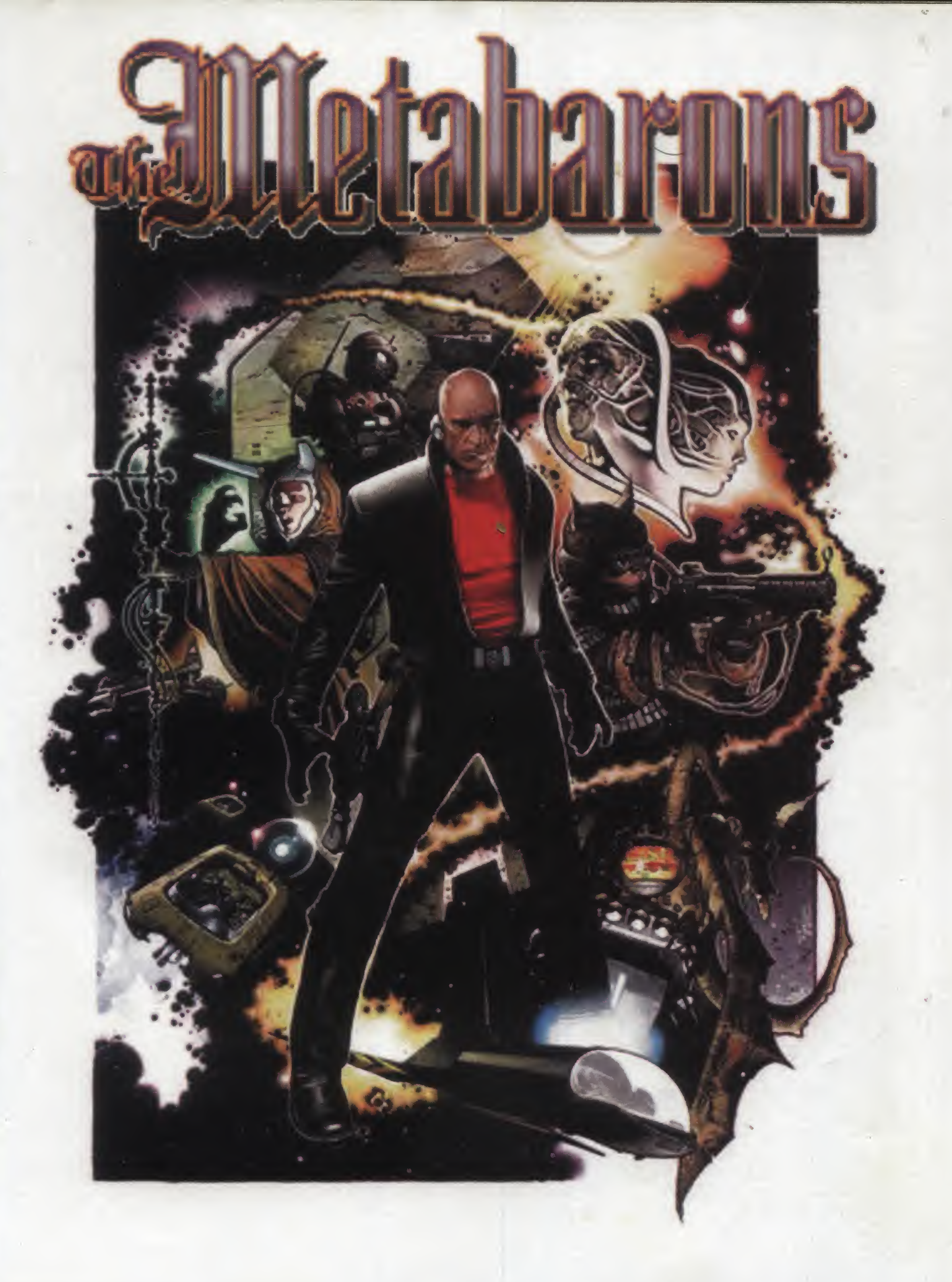
También existían pintores independientes, que competían con esta escuela por los encargos de los poderosos y los que no lo eran tanto, y si bien el poderío de los señores feudales quedó reflejado en los paneles pictóricos, la población urbana queda reflejada en las pinturas de pantallas en que aparecen espectáculos populares y diversiones públicas. A finales del siglo XVI, fue cuando se perfeccionó lo que conocemos como Ceremonia del Té o Chanoyu, que significa "agua caliente para el té". A quienes no están familiarizados con la ceremonia, puede resultarles excesivamente formal y rígida, aunque en realidad se trata de una actuación en la que el anfitrión invita a sus huéspedes a gozar del té y a compartir ese sentimiento en un ambiente adecuado.

A finales del siglo XVI, la Ceremonia del Té recibió la influencia del ideal del Wabi (pobreza, simplicidad). Este estilo de ceremonia fue llevado a su mayor grado de sofisticación por tres maestros: Murata Juko, Takeno Joo y Sen no Rikyu.

Sen no Rikyu, fue el más importante de los maestros del té. Discípulo de Joo, a los 21 años ya era un reputado Maestro del Té, contratándole Nobunaga como especialista en el Arte del Té.

A la muerte de Nobunaga, Rikyu tuvo la oportunidad de trabajar para Hideyoshi, gran amante de este arte, y bajo su patrocinio, la Ceremonia del Té se extendió entre los samuráis y comerciantes, y además legitimaba culturalmente al gobierno central y su mayor referente era Rikyu. Sin embargo, la relación entre el Shogun y el Maestro empezó a deteriorarse, tal vez la insistencia de Rikyu en la austeridad y el rigor en la Ceremonia pudo crear cierto malestar en Hideyoshi. Para éste, el Maestro se habría convertido en un rival cultural, y la manera en que se afirmaba en su estética podía aparentar cierto desafío a la rígida jerarquía social que buscaba Hideyoshi. Además, Rikyu se había enfrentado en alguna ocasión a poderosos Daimyo, aumentando su aislamiento, a lo que vino a unirse la muerte de su último protector, desatándose la tragedia: acusado de un crimen por su majestad, Sen no Rikyu fue obligado a practicarse el Seppuku (suicidio ritual). En cualquier caso, sus ideales no se desvanecieron con su muerte, dado que diversas escuelas se proclamaron sus herederas asimilando el concepto de Wabi.

Cristina Tajada
Zahira Moreno



The Metabarons

LA CASTA DE LOS METABARONES

Este mes el jefe ha decidido concederle unas pequeñas vacaciones a uno de nosotros, y aunque todos los redactores queríamos disfrutar un más que merecido tiempo de descanso, a la hora de hacer el sorteo, le ha tocado a nuestro querido Kalamar gozar de la fabulosa cámara de torturas que el jefe tiene en el sótano ... quiero decir ... de irse a tomar el sol a la playita. Así que en esta ocasión seré yo la encargada de comentaros una de esas magníficas series que no tienen nada que ver con el país del sol naciente.

Si leéis este artículo , podréis comprobar que he tenido el placer de acercaros a una de las mejores series que actualmente se encuentran en nuestro mercado.

Catalogada dentro del género del cómic europeo, ***La casta de los metabarones***, corre a cargo del magistral dibujante argentino **Juan Giménez**, con una fabulosa trama nacida de la original mente del chileno **Alejandro Jodorowsky**, al que tal vez conozcáis por obras como "El corazón coronado" o "El Incal" que aparecieron gracias a la colaboración de **Moebius**.

Esta genial saga nacida de la inteligente combinación **Jodowsky-Giménez**, se extiende a lo largo de siete tomos: "Othón el tatarabuelo", "Honorata la tatarabuela", "Agnar el bisabuelo", "Oda la bisabuela", "Cabeza de hierro el abuelo", "Doña Vicenta Gabriela de Rokha la abuela" y "Aghora el padre-madre".

Para introducirnos en la historia de un modo más "familiar", no es un narrador anónimo de fondo quien nos cuenta las hazañas de cada personaje, sino que es alguien muy allegado a la propia casta quien nos va revelando todos los pormenores y secretos de los metabarones. Este personaje en cuestión es Tonto, un robot que ha permanecido junto a los barones generación tras generación. Su compañero Lothar es quien nos representa a la hora de escuchar atentamente todo lo que Tonto nos va diciendo.





La relación de que hacen gala estos dos personajes resulta realmente curiosa, pues aunque parecen depender el uno del otro para mitigar la soledad que ven obligados a padecer, también es cierto que andan continuamente brindándose los más extraños insultos, ya que para conseguir un resultado más impactante, **Jodorowsky** ha utilizado las diferencias entre los organismos "Bio" (biológicos) y los "Meca" (mecánicos), llegando a ofrecernos lindezas tales como: "¡Quisiera tener dos bolas para morderme una!" o "¡A falta de bioculo hediondo, me meto las leyes de la santa robótica por el tubo de escape!".

Estos pequeños guiños de un

humor un tanto especial, sirven a **Jodorowsky** como pretexto para hacer las necesarias pausas entre un relato y otro y mantener de esta manera la tensión y la intriga de una historia inacabada, pero sin que se note un corte brusco en la misma.

Al comienzo del primer tomo, Lothar instiga a Tonto intentando convencerle para que le cuente una historia sobre los humanos, con el fin de amenizar su tedioso tiempo de ocio, que es mucho, pues su amo, el actual metabaron, se encuentra ausente.

De este modo lo primero que averiguamos acerca de la casta, es su cruel tradición iniciativa de los metabarones, que consiste nada más y nada menos que en mutilar una parte del cuerpo de su propio hijo y sustituir ésta por un elemento robótico.

Tonto también nos cuenta cómo nació la casta de los metabarones, cuyo origen se remonta hasta Othón Von Salza, ex pirata intergaláctico, de cuya unión con la fuerte Edna, hija del barón Berard de Castaka, propietario absoluto del planeta más grande del lejano sistema de Phyldar, Marmola, engendró un único vástago, Bari.

Marmola subsistía gracias a la exportación del mármol del que estaba compuesto todo el planeta, excepto un pequeño valle en el que se asentaba la fortaleza de los Castaka.

Su tranquila y próspera vida se ve alterada con la llegada de un carguero de la corporación de mercaderes imperiales, cuyo objetivo es abastecerse de material de construcción e intentar averiguar el secreto de los Castaka para manejar un material tan pesado sin aparentes esfuerzos.

En el transcurso de la operación de corte de uno de los inmensos bloques de mármol, se produce un accidente que obliga a los Castaka a descubrir el misterio de la epifita, un aceite tan sumamente ligero que es capaz de hacer levitar cuerpos descomunalmente enor-



mes. Cuando el resto de planetas del imperio tienen noticias de la existencia de este material, se inicia una cruenta batalla por conseguir los derechos sobre Marmola y la epifita.

Es entonces cuando el barón Berard decide que su tiempo ha acabado y que tiene que dejar a las nuevas generaciones su lugar, pero antes debe saber si quien tiene que relevarle es digno sucesor, y para ello reta en combate a su yerno Othon, dando origen de este modo a la tradición de matar al progenitor para obtener el título de metabaron.

Durante la lucha por Marmola, Othon pierde a su esposa Edna y encuentra que han herido a su hijo en las piernas dejándolo inválido de por vida, así que decide exiliarse junto con el en el planeta Okhar, pero una vez allí sufren un ataque en el que Othon mata por error a Bari y él mismo queda castrado.

Aunque pensemos que aquí está el fin de la casta, ya que Othon no puede engendrar un nuevo niño, no es así pues el genial talento de **Jodorowsky** le lleva a regalarle a Othon, a través de la vigente emperatriz, una monja-puta Shabda-Oud llamada Honorata, que será capaz de darle un hijo gracias a su gran poder psíquico.

El niño nace con la sorprendente habilidad de flotar gracias a la epifita, cosa que hace que Othon lo repudie, siendo en este caso la propia Honorata la encargada de adiestrarle en el arte de la lucha; la posterior mutilación y sustitución de los pies del niño, llamado Agnar, por unos de metal , da comienzo a la posterior tradición iniciática de mutilaciones, sin la cual no es posible tener acceso al título de metabaron.

Al nacer varón, Agnar condenó a Honorata a la muerte, ya que había recibido la orden de concebir un ser hermafrodita con el fin de sustituir "al



emperoratriz" y que de este modo las monjas-putas tuvieran el poder absoluto sobre el universo; al saber esto, Agnar decidió dedicar su vida a vengar la muerte de su madre, que más adelante sabremos que consiguió salvar la vida y toma el cuerpo de Oda, la esposa de Agnar para concebir con él al próximo metabaron: "Cabeza de hierro".

Cuando Agnar se da cuenta su hijo es fruto de la unión con su propia madre, decapita al recién nacido y para evitar que esté muera, Oda-Honorata le injerta una cabeza metálica, hecho que le da nombre.

Cabeza de hierro, tras su unión con Vicenta Gabriela de Rokha, tuvo dos gemelos, un niño y una niña, de los cuales sólo uno podía sobrevivir. Para contentar a su esposa salva a la niña pero coloca en ella el cerebro del niño, dando lugar a un guerrero hembra con la mentalidad de un hombre.

Este ser mitad hombre mitad mujer llamado Aghora, engendrará él solo con sus propios genes al metaguerrero definitivo, que por ser tan magníficamente perfecto no tiene siquiera nombre, siendo el metabarón definitivo.

Como podéis comprobar, en esta serie prácticamente todo está permitido y esto es así porque **Jodorowsky** se ha ido hasta un futuro tan lejano que en él ninguna regla está escrita todavía, ni ningún personaje está sujeto a ningún tipo de atadura corporal, pudiendo hacerse uno mismo operaciones quirúrgicas o haciéndose implantes biónicos de hasta el cien por cien de la masa corporal, como es el caso de cabeza de hierro, que llega a ser un ser totalmente robótico.

Jodorowsky pese a ser realmente genial (en mi humilde opinión), no ha calado lo suficientemente profundo en el mercado europeo donde se ha dado a conocer gracias a **Norma**, pasando por nuestras estanterías sin pena ni gloria, pero al llegar a Estados Unidos, ***La casta de los metabarones*** ha causado tal impacto que después de haberla convertido en una serie de larga tirada, se han propuesto incluso la producción de una película para la gran pantalla. Esperemos que sean fieles a la fabulosa mente de **Jodorowsky**, y no traicionen al guionista haciendo el film tan comercial, para que no pierda todo su magnetismo original, como ha ocurrido con otras producciones como ***Spiderman, Daredevil*** o el reciente Hulk.

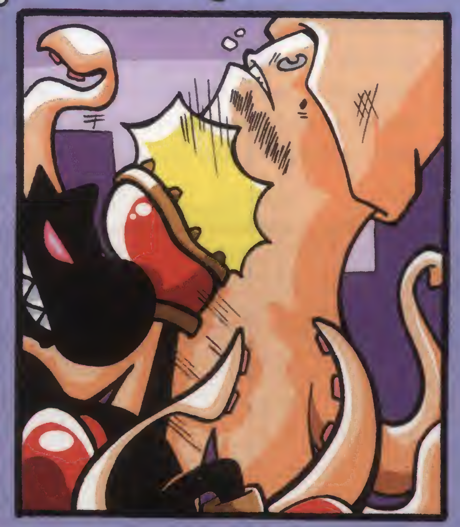
¡¡Hasta el mes que viene!!

Ivory
(c) Juan Gimenez/Jodorowsky



ROUND ONE FIGHT!!

by LPS





KALAMAR WINS!!

BOYS BE

Ah... el primer amor! Un tema tan importante y que tarde o temprano a todos nos toca sentir en nuestras carnes es un recurso muy usado en el mundo del manga/anime. Hay muchísimas series que tienen por tema principal los primeros amoríos, a estas alturas ya sabemos que no van a enseñarnos nada nuevo, sin embargo sigue siendo uno de los temas preferidos entre otakus de todas las edades. La serie que desde estas páginas te comentamos este mes tiene como argumento principal la vida amorosa de unos adolescentes normales y corrientes. Aquí no vas a encontrar superpoderes ni acción a raudales, sólo unos estudiantes que empiezan a mirar a las chicas con otros ojos... ¿Verdad que tiene toda la pinta de un típico shôjo? Pues que no os engañe el instinto, esto es un shônen y su nombre es... *Boys Be*.

La primera vez que esta serie aterrizó en nuestro país fue gracias a **Jonu Video**, sus escasos 13 episodios se editaron en VHS y DVD, su argumento, su corta duración y la buena acogida que tuvo entre el público propició que pronto se emitiera a través del programa juvenil **K3** de la televisión de Cataluña, y por último, los abonados al canal **Buzz** también pudieron disfrutar de ella. En cuanto a su país de origen, hay que destacar que es una serie muy, muy reciente y que rompió records de venta en Japón, allí fue emitido a través del conocidísimo canal **WowWow** desde abril hasta septiembre del 2000.







EL AUTOR

No se conoce mucho acerca del creador de *Boys Be*, excepto que es uno de los directores más populares de uno de los animes más divertidos: *Saber Marionette*. Su nombre es *Masami Shimoda* y alguna de las series que ha dirigido son: *Saber Marionette J* (1996), *Saber Marionette J to X* (1998) y *Ai yori Aoshi* (2002).

CHICOS Y PRIMEROS AMORES

La serie de *Boys Be* se divide en 4 seasons (estaciones). Durante el transcurso de los episodios, éstos coinciden a su vez con las 4 estaciones del año, es decir, que hay capítulos de verano, de otoño... Al igual que cada estación es distinta y tiene sus características, dependiendo de en qué estación tenga lugar el episodio, los protagonistas se sienten de un modo u otro. ¿Algo muy original, no? ¡Y además real como la vida misma! ¿Quién no se siente más melancólico en otoño, más alegre en verano o más romanticón en primavera? La historia nos cuenta las primeras vivencias amorosas de un grupo de estudiantes. El principal protagonista es Kyoichi Kanzaki, un chico de 17 años que no comprende muy bien cómo de repente todos sus compañeros de instituto empiezan a estar locos por las féminas mientras que él no les ve nada en especial... Le fastidia enormemente reunirse cada día con sus amigos de clase y asistir a una conversación monotemática: chicas. ¿Acaso las hormonas han vuelto loco a todo el mundo? Sobre todo a su amigo Makoto que a sus ojos es algo así como un pervertido, ya que tiene una lista gigantesca con los datos de todas las chicas del instituto y la lleva a todas partes almacenada en la base de datos de su agenda electrónica.







Ya en su casa, después de un día más de escuela, Kyoichi ojea un álbum fotográfico de su infancia. Allí hay un

BOYS BE

montón de fotografías con su amiga Chiharu Nitta, y es cuando la observa detalladamente cuando empieza a sentir algo raro... ¿Acaso será que...? ¡Imposible! ¡Son sólo amigos! ¿O no?

Como si sus pensamientos la hubieran atraído, Chiharu visita esa misma noche la casa de su mejor amigo, y se queda a cenar con él y su hermana. Durante la cena, para mortificación del pobre Kyoichi, no deja de alabar lo guapa que se ha hecho y lo muy desarrollada que está ya.

Al día siguiente en la escuela, Makoto trae consigo un manual sobre "La magia del amor" para compartirlo con sus amigos Kyoichi y Yoshihiko Kenjo. Mientras lo están mirando y Makoto les explica su función, Kyoichi ve por la ventana cómo el profesor del club atletismo de Chiharu le está haciendo una proposición. Cuando se siente observada huye corriendo dejando un poco inquieto a su amigo. Esa misma noche ella le pide ir juntos al parque para ver cómo se abren las flores de los cerezos como cuando eran niños. La sensación tan extraña que experimenta cuando está junto a ella no deja de confundirlo y atormentarlo... ¿Será eso amor?

Para que conozcáis mejor los sentimientos, problemas y características de cada protagonista os aconsejo que echéis un vistazo a las fichas de personajes, ellos son lo más importante de este anime, porque poco más os puedo contar sobre el argumento. Es tan sólo el día a día de un grupo de amigos, los primeros sentimientos, los celos, los malentendidos, la complicidad... En algunos momentos puede que la serie, al presentar problemas y temas tan cotidianos, se os haga un poco pesada; la verdad es que no es apta para los que no os gustan los sentimentalismos, recomendada únicamente para los otakus más sensibles y romanticones. No puedo despedirme sin comentar que también existe una versión manga con tres ediciones hasta ahora, son más de 50 volúmenes y la cosa parece que no va a parar de momento (aunque ninguna de estas ediciones es parecida a la trama del anime). También hay una serie especial con personajes de carne y hueso, pero eso es otro tema que me reservo para otra ocasión.

Ryoko


YUI SHOP 1
唯登詩樹
THE CUTE AND SEXY GIRLS SHOWCASE.
PRESENTED BY YOSHIKI YUI

ART BOOK

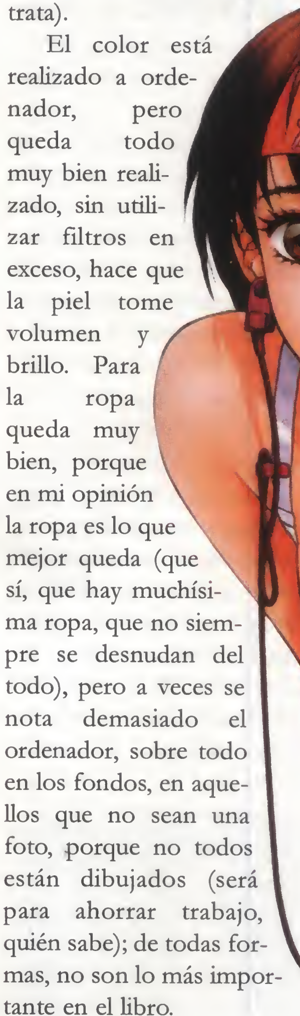
Este mes no hablaré del Artbook de ninguna serie en concreto, ni siquiera de un videojuego. No es que me emocione demasiado el tema del susodicho libro de ilustraciones de este mes, pero ha de haber de todo, pero lo que no sé es por qué yo (aunque no sé para qué hablo ni digo nada, si era el único Artbook disponible).

Os voy a hablar un poquito (pero poquito) de *Yui Shop*, un libro de ilustraciones hecho para los chicos, un libro de ilustraciones hentai. Os digo uno, pero en realidad son dos, y más que ilustraciones, lo que más tiene son cómics, un total de 35 historias cortas entre los dos, en las que cualquier situación es la idónea para hacer que una o dos (o tres, o cuatro... ejem!!!) chicas se desnuden y empiecen la juerga, bien sea entre ellas o con algún chico al que no se le ve más que... las piernas y lo que ya no cuelga entre ellas. Las historias, como iba diciendo, son de lo más tontas, ya que a pesar de estar en japonés, no hace falta saber mucho del idioma para entender lo poco que ocurre, porque, para qué va a tener sentido la historia en un cómic hentai (si ninguno de los pocos que he visto lo tiene).





Hay que reconocer que el dibujante tiene una manita que cualquier ilustrador la querría. Las chicas son realmente monas, adorables, perversas y pervertidas. Un estilo bastante realista, cargado de numerosos detalles que hacen comprender que para realizarlos hay que tener la paciencia de un santo. Las ropas tienen ese toque que hacen que parezcan ropa, livianas, suaves, ásperas, si es de lana, algodón, hasta las puntillas de las bragas o el brillo del cuero, una verdadera currada (lástima del tema que trata).



El color está realizado a ordenador, pero queda todo muy bien realizado, sin utilizar filtros en exceso, hace que la piel tome volumen y brillo. Para la ropa queda muy bien, porque en mi opinión la ropa es lo que mejor queda (que sí, que hay muchísima ropa, que no siempre se desnudan del todo), pero a veces se nota demasiado el ordenador, sobre todo en los fondos, en aquellos que no sean una foto, porque no todos están dibujados (será para ahorrar trabajo, quién sabe); de todas formas, no son lo más importante en el libro.



Ya he dicho que también hay ilustraciones, como por ejemplo entre algunos de los cómics, como separación o para mostrar varias pruebas de color (o incluso para mostrar cosas que la censura no permitía ver dentro de las historias, ya sea una mampara opaca de una ducha o la ropa que llevaba la chica dentro de ésta).

Las hay (las ilustraciones) tamaño media página, página entera, o las que puede que más os gusten, página doble (éstas sólo dentro de los cómics en plan viñeta detalle).

Ya sé que algunos pensaréis que este Artbook no es para tanto si observáis las ilustraciones que acompañan a este artículo, pero es que hay que pensar en la parte femenina que compra esta publicación (además de en los menores de edad), y es por ello que os he buscado algunas de las ilustraciones más "light" (jajajajaja).

Un saludo
Laura P. "Palmer"

SPACE CHANNEL 5 PART 2

Pocas veces hemos tratado en este apartado (que yo recuerde) los videojuegos de baile, así que, para dejar de lado por este mes los temas de lucha, rpg´s y demás, he escogido el juego de *Space Channel 5 Part 2*, ya que los juegos de baile van teniendo cada vez más fuerza entre los consoleros, primero con el *Parappa the raper* y el *Bust a Groove* para Playstation, y ahora con este juego que, además de baile, tiene un poco de acción e historia, aunque sin entrar mucho en esto último.

La primera vez que apareció fue para la Dreamcast de **Sega** para el año 2000 y después apareció una versión mejorada para PlayStation 2 en marzo del 2002.

¿Alguna vez habéis jugado al Simon?... Sí, ese juego que te marcaba una combinación de colores que después tú debías repetir sin fallar. Ahora tienes la posibilidad de jugar a algo muy parecido al Simon, pero en videojuego y manejando a una voluptuosa presentadora de televisión, Ulala, creada y presentada por **Tetsuya Mizuguchi** en el Tokio Game Show de 1999.

El argumento del juego tiene lugar en el futuro, concretamente en el año 2489, cuando unos alienígenas llamados Morolians han invadido una estación espacial terrestre y han sometido a todos sus habitantes. Hay que hacer algo para impedir que esta invasión triunfe, y para eso está Ulala, una presentadora de televisión de lo más sexy que se pueda ver, armada con su micrófono y una pistola láser. Sí, sí, lo habéis oído bien, una presentadora de televisión ha de salvar el mundo, ¿pero cómo? Pues bailando sin cesar a ritmos escalofriantes, deberá hipnotizar a los alienígenas e ir disparándoles hasta que no quede ni uno y de paso salvar a todo el mundo. La supervivencia en el juego no dependerá totalmente de cómo lo hagas, sino del índice de audiencia, ya que lo que realices se retransmitirá por todo el mundo vía satélite.

A diferencia de otros juegos de baile como el clásico *Bust A Groove*, en el que hay que pulsar los botones correspondientes a una imagen en pantalla, en *Space Channel 5* recibes las instrucciones de forma oral. De esta forma, el tipo malo al que te enfrentas realizará una serie de movimientos y te gritará qué botones tendrás que pulsar para imitarle. Durante



el juego llegas a tener en tus filas de bailarines hasta 70 personajes, y lo mejor de todo es que entre ellos puede estar el mejor bailarín de la historia... **Michael Jackson**.

Gráficamente el juego estaba muy bien, la música realmente espléndida, una mezcla de techno con música de los años setenta y con un ritmo muy bueno, algo que, junto a la jugabilidad que tiene, hacía que te engancharas y no pararas de jugar hasta que las combinaciones de movimientos te salieran perfectas.

Ahora, desde febrero de este año, ha llegado lo que se puede considerar la secuela, pero esta vez para PlayStation 2.

ARGUMENTO

El juego comienza donde lo dejó la primera parte. Tras acabar con los pérfidos y desagradables morolians luciendo todos sus encantos, Ulala aparece como vencedora. Días más tarde, un reportero llamado Jaguar desaparece y, al mismo tiempo, un misterioso hombre llamado Shadow, que va acompañado de unos robots bailarines, los Odoridan, invaden de nuevo las estaciones espaciales. Ulala acude rauda y veloz con sus plataformas puestas y otra mala noticia en el bolsillo: el presidente del Space Channel 5 ha sido secuestrado.

MEJORAS PARA UNA SEGUNDA PARTE

No es que el guión haya sufrido muchos cambios, pero sin embargo el aspecto de los gráficos ha sufrido notables mejoras. Los personajes son algo más pequeños pero, sin embargo, tienen un nivel más alto de detalle. Sólo hay que fijarse en el vestuario de Ulala y del resto de personajes para percibirlo. También ha sufrido una mejora su estética. Como en la primera parte, está basada en la moda de los años sesenta y setenta del siglo pasado. Teniendo en cuenta que se desarrolla en el siglo XXV, la mezcla es explosiva. Naranjas, rojos, negros, amarillos y fucsias elevados a su máxima potencia. Plataformas, minifaldas, pantalones de campana, ligueros psicodélicos, camisas con chorreras y otras piezas al más puro estilo Austin Powers, forman el vestuario de los personajes. Todo esto, unido a los escenarios futu-



ristas, constituyen el atractivo visual de *Space Channel 5 Part 2*, pero no hay que olvidar el apartado musical. La banda sonora es una combinación de mezclas de los temas de la primera parte, fundamentalmente temas rítmicos de música disco, más otra tanda de canciones nuevas, incluido un tema de música latina.

APRENDE A BAILAR

Muchos ya habréis probado este jueguecillo, pero para los que no, habrá que explicar un poquitín cómo se maneja a la protagonista y cómo es que puede salvar a la gente a base de bailoteos... Pues la cosa va de la siguiente manera; Además de seguir las indicaciones "¡arriba!", "¡abajo!" y otros cuantos caprichitos de los terroristas del espacio, Ulala tendrá que "chu" (que quiere decir disparar) a los malos pulsando el botón X y liberar a las personas capturadas, con ayuda del botón círculo al tiempo que lanza un potente "¡hey!"; ahora bien, han aumentado las combinaciones en los bailes. Además de las flechas de













dirección, ahora los botones, que sirven para disparar a los alienígenas y salvar a los humanos, también pueden utilizarse para bailar. Aunque pueda parecer algo complicado (a la vez que algo tonto), con un poco de práctica lo podrás hacer de maravilla. Cuando domines los aspectos básicos, puedes empezar a realizar maniobras y niveles más complicados. Si logras seguir los pasos correctamente, quitarás de en medio a los tipos malos con tu pistola de rayos y liberarás a los ciudadanos esclavizados, que se unirán a las tropas de baile. Pero no sólo de salvar a la gente va la cosa, ya que al igual que en la primera parte, mientras Ulala mueve las caderas como una loca para salvar el Universo, también debe mantener una buena audiencia, y para ello, un indicador en la esquina de la pantalla te informa de cómo van las cosas. Si el índice de audiencia empieza a caer, Ulala perderá su energía y se moverá con mayor lentitud. Pero si lo haces bien y las cifras de audiencia aumentan, Ulala se animará, aparecerán caminos secretos y una música más marchosa inundará la pista.

NOVEDADES

Ulala en esta segunda parte no sólo baila, también es una cantante y música de armas tomar. Los modos Batalla de ritmo y Batalla con letra te permiten enfrentarte a los malos con ayuda de la potente voz de Ulala y sus mágicos dedos a la guitarra, al órgano o a los tambores. De modo que no sólo se trata de ser el mejor bailarín, también tendrás que demostrar que tienes lo que hace falta para vencer a tus oponentes en varios cara a cara con los instrumentos y desafíos de canto, incluso podremos manejar a otros personajes.

Para alargar la vida de esta segunda parte se han incluido algunos alicientes. Uno de ellos es la diseminación de varios puntos de baile, escondidos por todos los escenarios en los que Ulala será puesta a prueba. Si logra superarlos, es decir, si consigue presionar el botón indicado en el momento justo, conseguirá objetos decisivos y nuevos trajes y accesorios, que podrá escoger desde el inventario.



También se han incluido dos modos de juego nuevos. Uno multijugador y otro que podríamos llamar “survival”. El primero es un tanto especial. Uno de los jugadores manejará los botones direccionales, es decir, arriba, abajo, izquierda y derecha, y el otro, los destinados a fulminar enemigos y salvar compañeros. Esta forma de juego añadirá doble dificultad, no sólo habrá que coordinar los movimientos del jugador con Ulala, sino también entre los dos que manejan el mando. En el segundo Ulala tendrá que bailar distintas piezas musicales sin cometer un solo fallo.

Ya sabéis gentecilla, todos a bailar con Ulala.

Un saludo
Laura P. “Palmer”
© Sega



TWO mix

Two-Mix, el dúo del que vais a saber un poco más después de leer este artículo, está compuesto por **Shiina Nagano** y **Minami Takayama**. Estos dos jóvenes japoneses (chico y chica) componen, escriben, hacen los arreglos y producen su propia música. Aunque para ser más concretos, **Nagano** se encarga de escribir las letras de las canciones y **Takayama** es quien lleva el peso a la hora de componer las melodías de los temas que se incluyen en cada uno de sus discos.



Los dos integrantes de este grupo se conocieron a comienzos de los noventa, gracias a un amigo común. Por aquel entonces, **Takayama** andaba buscando a alguien que pudiera y estuviera dispuesto a enseñarle a componer utilizando un sintetizador, pues veía que **RE-X**, grupo del cual formaba parte, tenía los días contados y quería tener una salida profesional con una base un poco más estable. Por otra parte, **Nagano** había comenzado recientemente a componer con sintetizadores





por su propia cuenta, pues necesitaba un apoyo musical para su voz, ya que se había propuesto ser cantante.

De modo que en 1992, a modo de prueba, **Nagano** sacó al mercado un álbum llamado *Endless Comunication*, en el que la mayor parte de los temas estaban escritos por ella misma y compuestos con la ayuda de **Takayama**.

Después de este trabajo conjunto, **Nagano** quedó enormemente sorprendida por el talento de **Takayama** a la hora de componer, así que decidieron formar un grupo llamado **Esconexion**, en el que **Minami** se encargaba de los teclados, **Shiina** era la vocalista y un tercer componente se ocupaba de tocar la guitarra. Con esta agrupación editaron en 1994 un mini álbum titulado



Rhythmix. Un año más tarde, en 1995, los dos juntos y solos editaron *Just Communication*, el primer single del definitivo Two-Mix, y ese mismo año salió al mercado su primer disco, *BPM 132* (que significa Beats Per Minute, pulsaciones por minuto).

Seguidamente, en 1996, lanzaron *BPM 143*, al que siguió sin tardar demasiado *BPM 156 MAX*

Estos dos chicos, a veces, también prestan sus voces como Seiyuus (dobladores), colaborando en series, animes o juegos como *Ranma ½* , *Tenkuu no Escaflowne* o *Meitantei Conan*, o incluso haciendo temas de la banda sonora de otras producciones como: *Jibaku-kun, Meitantei Conan* y *Rank Oukoku*

COMPONENTES

SHIINA NAGANO
Nombre real - Makino Yoshiki
Fecha nacimiento
– 11 Noviembre 19??
Voz, teclados y arreglos

MINAMI TAKAYAMA
Nombre real – Arai Izumi
Fecha de nacimiento – 5 Mayo 1964
Vocalista y compositora, además de haber sido seiyuu de varios animes y videojuegos.

Silvia "Ivory" Bosqued
(c) Two Mix

interview
TWO-MIX


TWO-MIX
Single「MAXIMUM WAVE」8/25 in sto

Jaaapi veeeerdi tu yuuuuu,... japi veeerdi tuuuu <chonf!!> ffaaafii ffee-errfffuuu... <szup!> Creo que ya he entendido la "indirecta", y no queréis que siga cantando, pero no por eso quiero dejar de celebrar, de manera muy especial, que este mes la revista Dokan cumple años, siguiendo una trayectoria sin tacha (por algo somos la revista que más años ha aguantado la batalla mensual con el quiosco). ¿Preparados? La verdad es que algunos de nosotros no terminamos de creernos que finalmente haya llegado este momento, cuando en ocasiones el día a día ha sido toda una lucha contrarreloj, pero lo cierto es que Dokan... ehem... CUMPLE SEIS AÑOS. Seis años de números especiales, y números mensuales, de revistas donde muchos de vosotros habéis descubierto series nuevas o repasado las antiguas. Seis años donde nosotros (seamos los que seamos, porque al fin y al cabo, aunque haya cambiado prácticamente toda la redacción, siempre hemos sido "nosotros" o "la redacción") hemos echado el resto todos los meses, y en ocasiones lo hemos tenido mucho más difícil para cumplir con las obligaciones. Han sido seis años (los primeros seis años, me aventuro a señalar), donde muchos hemos aprendido y nos hemos ido profesionalizando en un trabajo con el que disfrutamos un montón (no lo dudéis) todos los meses. Por eso, y porque finalmente ya puedo considerarme Licenciado en Derecho (porque sí, los exámenes de junio me fueron muy bien, gracias por todo vuestro apoyo), este mes estoy especialmente contento. Espero que vosotros también lo estéis. Vayamos a por las cartas.

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

ANA Y PAULINA (CHILE)

En ocasiones me fastidia un poco no poder especificar la población desde donde nos escriben los lectores, y normalmente esto sucede con las cartas que nos llegan allende el Océano Atlántico (o sea, desde el otro lado del charco). Por eso, esta vez me voy a quitar la espinita, y os cuento que estas dos hermanas de catorce y quince años nos escriben desde La Serena, una bonita población de Chile desde la cual me han escrito en más de una ocasión, ya sea vía e-mail o por carta. Me alegra reconocer una población lejana cuando recibo las cartas, como por ejemplo me ha pasado con Aguascalientes, Tijuana...

Estas dos hermanas nos cuentan que en Chile están viviendo un gran momento en lo que se refiere al manganime (nos alegramos de ello), y se lanzan a hacernos una serie de preguntas:

-"Hemos oído rumores sobre una posible película de imagen real sobre *Dragon Ball*, ¿qué hay de cierto?". Desde hace un par de meses esperaba que me hicierais esta pregunta, porque esos rumores también han llegado a la redacción (de hecho, hace no mucho escribí un artículo de opinión sobre la posibilidad de que otras series también pasaran a la gran pantalla). Sé que estos temas generan una gran repercusión, así que voy a intentar ser muy claro, y no dar lugar a ningún malentendido. Es cierto que una empresa cinematográfica norteamericana ha comprado los derechos para poder hacer una película de imagen real. Hasta ahí, el rumor es cierto. Lo que ocurre es que la compra de derechos es una actividad bastante extendida por este tipo de empresas, pero no siempre se llega a hacer realidad. Pongamos un ejemplo: hace poco se filtró la noticia de que un famoso director de cine estadounidense (lo siento, pero ahora no recuerdo quién fue en concreto) hizo una oferta a Santiago Segura para hacer una versión de ***Torrente***, y Santiago Segura estaba pensando en aceptar. ¿Esto certifica que se vaya a hacer una película sobre este casposo personaje? En absoluto, en muchas ocasiones se compran los derechos y caducan sin haber sido aprovechados. Por eso, no echemos las campanas al vuelo, porque nadie nos asegura nada.



ANA GUTIERREZ

ABEL NORIA (MALLORCA)

No estoy seguro si he recibido alguna carta tuya anteriormente, pero como en tu carta me dices que eres un incondicional nuestro desde el primer número, hay posibilidades de ello. El dibujo que mandas seguramente adornará alguna página de este correo, porque tu sobre me ha llegado tan sólo con la carta (porque como este mes íbamos un poco cortos de tiempo, le han pasado las cartas al maquetador antes, para que él seleccione los dibujos y luego yo le entregue el texto). La pena es que no puedo decirte si me ha gustado o no, porque simplemente no he podido verlo (luego me acercaré a la mesa del maquetador con vuestros nombres y los veré, no os preocupéis). Sobre tu pregunta sobre la 2ª parte de la película de ***Ghost in the Shell***, tengo que darte la razón: a día de hoy, se comienzan a filtrar noticias e imágenes de esta nueva película de animación (me parece recordar que en Dokan le dedicamos un artículo y una portada. Ehem... es de sobras conocido que a nuestro "jefe" le entusiasma Shirow).

La dirección de este mozalbete la pongo en el Otaku Adress.



MONICA VIDAL

LUCÍA ROMERO (GRANADA)

Es la primera vez que nos escribe, y la verdad es que no me queda demasiado claro en su carta si lo que quiere es cartearse con otros aficionados o no. En una ocasión publiqué la dirección de un lector que se había expresado de manera un poco confusa y se enfadó conmigo. Por eso, desde entonces decidí que si no estaba claro en la carta que esa persona quisiera publicar su dirección, no la publicaría. Ehem... pues eso, Lucía, te pido que vuelvas a escribirnos y nos digas si lo que quieres es cartearte con otros aficionados o no. Esperamos tu respuesta.

FRANCISCO R. MARTÍNEZ (VALENCIA)

Es un joven artista, que se ha empapado de la culturilla del manga recientemente. Como tienes bastantes dudas, vamos a por ellas sin más rodeos:

-Las tramas se suelen vender en las tiendas de dibujo profesional, y en algunas papelerías muy concretas. Seguramente las puedes encontrar en Valencia, tan sólo hace falta buscar en el lugar adecuado. De todos modos, tengo que advertirte que es un producto bastante caro (yo mismo, en una época que me dio por el dibujo me compré varias hojas de tramas, y me costaron un ojo de la cara), por eso, puedo darte una alternativa: imprimir en una hoja un diseño de trama (es decir, los puntitos más cercanos o más distanciados para hacer el efecto de sombreado), y luego hacer una fotocopia en cualquier copistería sobre papel de acetato transparente. Aunque pesa un poco más y da un acabado un poco más sucio, funcionan bastante bien, y merece la pena el dinero que te ahorras.



YOLANDA CAMAÑES

-Puedes enviarnos un manga original tuyo sin ningún problema, ahora bien, si es coloreado lo agradeceremos. Si lo mandas en blanco y negro ya valoraremos lo que se puede hacer con el manga (date cuenta que nosotros imprimimos la revista a color, y poner pági-



ANA GUTIERREZ

nas en blanco y negro supone desaprovechar un dinero que se paga de todos modos). Nada más, un saludo para ti también y esperamos ansiosos tus mangas.

ALICIA FOLGADO (VALENCIA)

Sobre la película de *Yu yu Hakusho*, tengo que advertirte que hace ya algún tiempo (dos o tres años, creo) salió una película de la serie editada en España. Con un poco de suerte seguramente la podrás encontrar en alguna de las grandes superficies de tu ciudad, o en cualquier tienda especializada en cómics de por allí (que son bastante majas, por cierto). Sobre el manga, es una gran incógnita: durante muchos años se ha rumoreado sobre la posibilidad de que algún editor se diera cuenta del enorme potencial que tiene esa serie, pero puede que por su extensión nunca se han decidido a publicarla. Tan sólo nos queda esperar.

JENNIFER LUDWIG (IBIZA)

Nos escribe para agradecernos (y de qué manera) el haber publicado su dirección anteriormente. Dice que ha conocido a mucha gente a partir de aquello, y que le gustaría que volviéramos a poner su dirección. En ocasiones, trato de imaginarme la gran cantidad de relaciones de amistad, enemistad, amor o desamor que se pueden haber producido a partir de la publicación de una dirección en el Otaku Adress. De veras que es un tema que me produce una gran curiosidad, algún día puede que se me acerquen dos personas y me digan "Pues nos conocimos a partir del correo de Dokan" y me sentiré muy halagado. De verdad.

Por cierto, que no falte decir, que la dirección de Jennifer está más abajo.

YOLANDA CAMAÑES (BARCELONA)

El videojuego de ***Card Captor Sakura*** en España creo (y digo bien claro, creo) que no se ha comercializado todavía. Puedo estar equivocándome, puesto que los videojuegos no son mi fuerte (bueno, sí, hubo una época en que sí lo fueron, pero en la actualidad estoy bastante perdido), y no he podido preguntar en la redacción. Pero vamos, que por encontrarlo de importación, no creo que tengas demasiados problemas.

JOSÉ MARÍA H. (ARGENTINA)

Nos escribe desde Argentina para decirnos que nuestra revista le gusta bastante y para hacer varias preguntas. Por lo general, las preguntas tratan sobre la serie ***Dragon Ball***, por lo que creo que no supondrá ningún problema que cuente parte del argumento para los lectores españoles (te explico, en España esta serie ha sido publicada y emitida en su totalidad en varias ocasiones, y dado que también ha tenido un gran éxito, es muy poca la gente que no conozca el argumento casi al completo).

Trunks es el hijo de uno de los protagonistas de la serie (y no, no es Goku), algo que supondrá un gran giro en el argumento de la serie, porque a partir de ahí entrarán varios personajes secundarios que darán mucho que hablar. Todavía te quedan bastantes capítulos por ver hasta que la serie termine, por lo que no te desesperes. ¿El final? Prefiero no explicarte nada que pueda hacer que dejes de ver la serie, puesto que aunque tiene muchos detractores, para pasar el rato no está mal.

Es curioso, pero si lo miramos una segunda vez, no resulta del todo normal que una serie como ésta, tan sencillita tanto en argumento como en animación pueda tener el éxito que tuvo (y tiene en algunos países). Es más, el mismo (o parecido) fenómeno que se produjo en España, está sucediendo en otros países. ¿Casualidad? Podría ser.

Bueno, creo que por este mes hemos acabado con las cartas. Espero que vosotros también hayáis disfrutado leyendo la revista (lo normal es que ya hayáis leído las páginas anteriores para llegar al correo). Nosotros, de momento, ya estamos pensando en el próximo número, en cumplir un año más. Os espero aquí el mes que viene.

Andrés G. Mendoza

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Pasaje Mercuri s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

MAILBOX

OTAKU ADRESS

ABEL NORIA MARTIN
C/ Vallespir 3ºA bajos, 07001 Palma de Mallorca (Mallorca).
Es todo un veterano en este mundillo (ehem, todos lo somos en la revista, más o menos) y quiere cartearse con otros aficionados. Ahí queda.

JENNIFER LUDWIG GUASCH
C/ Ramón Muntaner nº73 1º esc. 4º 07800 (Ibiza).
Ya publicó su dirección en una ocasión, pero quiere conocer más gente a partir del correo de la revista.

JULIAN RAFAEL CORTES
Fireark@hotmail.com
Quiere cartearse con Eva Lara Ruiz, porque le han gustado mucho los dibujos suyos que publicamos en la revista. Por eso ponemos aquí su dirección.

CARLA GIMENA
C/ Santa Rosa nº5 46021 Valencia Talleres Colormovil.
Tiene 12 años y quiere cartearse con gente que le guste Sailor Moon, Love Hina, Sakura... abstenerse aburridos.

RAFAEL CARCÍA LUENGO
C/ La Charquilla nº40, Almodóvar del Río 14720 (Córdova).
Además de aficionado al manganime, le encanta el J-pop y K-pop, y pone la foto de alguna cantante (ya dije antes que yo en este tema no tengo ni idea) bastante maja, para adornar. (Ehem,... creo que tengo que empezar a escuchar algo de esta música...).

SORAYA AIT
C/Venus nº 5, 7ª 2º
08930 Sant Adriá del Besos
Barcelona
Quiere cartearse con gente de todo el mundo, a poder ser de diecisiete años en adelante. Es una chica con mucho sentido del humor y muy buena letra. A ver si te animas a mandarnos algún dibujo.

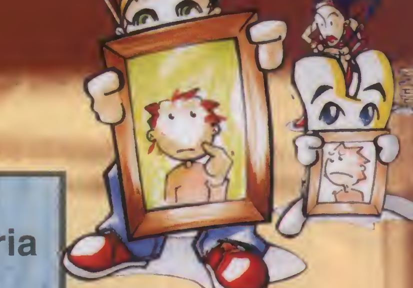
DAC

VERÓNICA FERNÁNDEZ
C/ Fundadores nº2 Los Ramos 30589 Murcia, busca algunos capítulos de la serie de anime Ranma 1/2, y se ofrece para intercambiar de otras series.

ALMUDENA SUÁREZ TEJERA
Edificio Mafasca nº5, 3ºC,
C/ Virgen del Rosario, Puerto del Rosario, Fuerteventura Cp: 35600,



Art Gallery



Abel Noria



Ana Gutiérrez

¡VIVA CACA!

Alicia Folgado

Ana Gutiérrez

Dedicado a:
- La genial revista Dokan.
- Miheimana Paulina
- Miheimano Pablo
- Mª José M.
- Tato (Lony)
- Lissette

Alicia Folgado



Jeniffer Ludwig



Julián Rafael Cortes

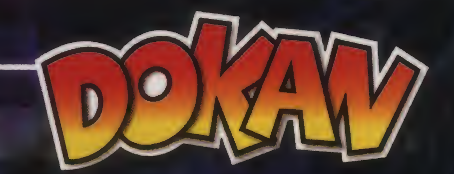
Lucía Romero

Jennifer Ludwig

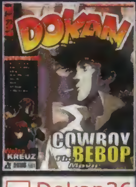
Mónica Vidal



SUSCRÍBETE

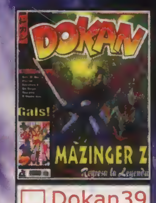


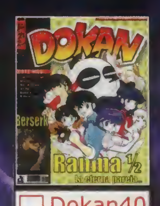
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

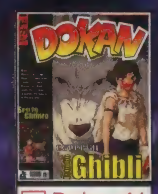

Dokan36

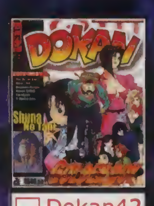

Dokan37


Dokan38

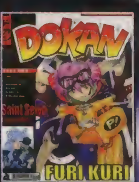

Dokan39


Dokan40


Dokan41


Dokan42

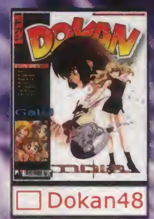

Dokan43

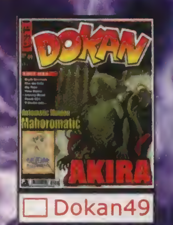

Dokan44

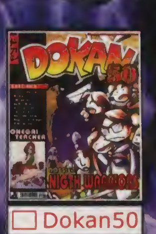

Dokan45


Dokan46

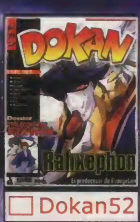

Dokan47

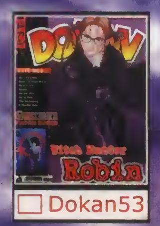

Dokan48


Dokan49


Dokan50


Dokan51


Dokan52


Dokan53


Dokan54


Dokan55


Dokan56


Dokan57


Dokan58


Dokan59

y ahórrate casi 12 €

ahora también puedes suscribirte en





Nº ACTUAL

Dokan60

Sí, deseo suscribirme a Dokan y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número ____ por el precio de 45,32 € + 4 € de gastos de envío.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
APELLIDOS:
EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

- Contra reembolso
- Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L.
- Tarjeta de crédito VISA/AMEX/MASTER CARD

Número: ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad:
Titular:
Firma:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: ARES Informática, Pasaje Mercuri s/n, nave 12, 08940 Cornellá de Llobregat (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 902 19 72 63, llamando por teléfono al número 902 19 72 64 o por mail a suscripciones@aresinf.com.

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Micorsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:

Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:

Esta sección se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté prederteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se in-cluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:

En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa prederteminado por el sistema para archivos **HTML.**

Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automática).

Varios:

En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:

El programa Dokan no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es



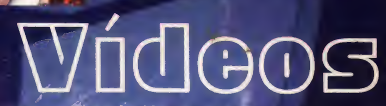
Contenido del Cd

Imágenes



En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:

-Ayashi no Ceres
-Kiddy Grade
-Tsukasa Hojo
-Vampire Hunter D
-DNAngel
y muchos más.....



Vídeos

La sección de Vídeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:

-Anime Music Video
-Openings anime
y muchos más....



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Kiddy Grade.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.





